PC ACTION DVD

01/2003
€4,99
Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

4.700 MB DATEN!

TOP-DEMOS: GOTHIC 2, MAFIA UND WARCRAFT 3 (MIT 3 NEUEN LEVELS)

SO GEIL WIRD 2003

- UNREAL 2
- DOOM 3
- SPLINTER CELL
- DUKE NUKEM 4EVER
- C&C GENERALS
- DEUS EX 2
- VIETCONG
- CS: CONDITION ZERO

UNREAL 2
NEUE BILDER & INFOS!

TEST-PREMIERE! SIM CITY 4

ICH LIEBE DEINE BÜRGER, MEISTER!

ANSTOSS 4

TEST: BUG-WAHN UND TOR-KREPIERER!

BILLIG BALLERN!

750 PROZENT SPIELSPASS FÜR 164 KRÖTEN

4 195002 704998 01

AUF DVD:

17 DEMOS

WARCRAFT 3 • GOTHIC 2 • MAFIA • AQUANOX 2 • GROM • KNIGHT RIDER • RUNAWAY • O.R.B. • U. V. M.

13 VIDEOS

MEDAL OF HONOR: SPEARHEAD • TRON 2.0 • SPLINTER CELL • PRAETORIANS • HAEGEMONIA • U. V. M.

SPIELERFORUM

- UT 2003
- MAFIA
- COUNTER-STRIKE
- GTA 3
- HALF-LIFE
- MORROWIND
- COMMAND & CONQUER

456 MB TOOLS! MODS! MAPS!

+ 18 GRATISSPIELE + ALLE AKTUELLEN UPDATES UND HARDWARE-TREIBER + TIPPS & TRICKS + WALLPAPER FÜR IHREN DESKTOP

Halt, hier geblieben!

Wir verraten Ihnen was: Redakteure sind naturfaul. Kaum gibt's zum ersten Mal Eis auf den Windschutzscheiben, schmieden sie munter Feier- und Urlaubspläne. Zum Glück gibt's bei der PC ACTION gleich zwei Schergen, die den Schlüssel zum Redaktionsgefängnis hüten ...



Tanja Bunke: Ha! Weihnachten feiere ich mit meinen Katzen. Das Whiskas-Deluxe-Menü aus Kalbshirngrütze ist schon besorgt. Dazu einen schönen Beaujolais ...

Ahmet Iscitürk: Super, Bunke, ich komm auch vorbei. Bei uns gibt's zum Heidenfest immer nur Puten-Döner.

Joachim Hesse: Ja, so ein Festmahl hätte ich auch gerne. Wir futtern wieder Kartoffelsalat mit Würstchen. Wo sind nur all die Gänse geblieben? Nein, Bunke, Sie meine ich diesmal nicht.

Alex Geltenpoth: Ach was, Weihnachten ist doch eh Krampf. Ich fress Pizza und zocke bis zum Abwinken. *Morrowind*, *Everquest Europa*, *Age of Mythology*, *Icewind Dale 2* ...

Benny Bezold: Richtig, Geltenpoth! Auch ich arbeite nach dem Kirchgang in aller Ruhe meine 27 Add-ons zum *Flightsimulator* auf.

Christian Sauerteig: Alles Quatsch! Weicheier! Wissen Sie nicht, dass ab Mitte Dezember Party ohne Ende angesagt ist? Ich verteidige meinen Ruf als Gottes Geschenk an die Frauen sowohl im Raum Nürnberg als auch in meiner alten Heimat. Das rockt!

Harald Fränkel: Ruhe, Gesocks! Gefeiert wird nicht. Wir müssen wie jedes Jahr zwischen den Feiertagen ein Heft machen. Und deshalb werden Sie hier bleiben – alle!

Christian Bigge: Genau! Um den Worten meines Vorredners Nachdruck zu verleihen, sperren wir Sie in der Redaktion ein. (Klack) Ich erwarte vollen Einsatz. Dann ist vielleicht zu Silvester auch ein Fläschchen Faber-Sekt drin. Da sind wir ja gar nicht so. Auf die Plätze, fertig, T-I-P-P-E-N!!!

An dieser Stelle möchten wir uns aus den tumultartigen Szenen ausblenden. Wir wissen schließlich, was sich gehört. Manchmal wenigstens. Selten. Egal. Wir wünschen allen Lesern frohe Feiertage und einen guten Start ins neue Jahr!

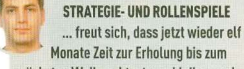
Die Redaktion



CHRISTIAN BIGGE
SPORT-, ONLINE- UND ACTIONSPIELE
... stellt frustriert fest, dass sein eineinhalb Jahre alter PC schon fast wieder reif für den Sperrmüll ist. „Ich will einen 3-Gigahertz-Rechner!"



HARALD FRÄNKEL
ACTION- UND SPORTSPIELE
... kann Weihnachten nicht ab, freut sich, dass es wohl spätestens ab Januar wieder Schoko-Osterhasen gibt und wünscht allen Lesern noch ein schönes Leben.



ALEXANDER GELTENPOTH
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... freut sich, dass jetzt wieder elf Monate Zeit zur Erholung bis zum nächsten Weihnachtsstress bleiben und bereitet sich auf die Ski-Saison vor.



JOACHIM HESSE
ACTION-, RENNSPIELE UND ADVENTURES
... ist immer noch gerührt, nachdem er zusah, wie die drei Fragezeichen live den Fall „Master of Chess" knackten und entspannt sich mit Comic-Strips von Calvin und Hobbes.



CHRISTIAN SAUERTEIG
WISIMS, RENN- UND SPORTSPIELE
... hat sich bei den Weihnachtseinkäufen auf der Karstadt-Rolltreppe einen Bänderriss in der Unterhose zugezogen und weiß endgültig die Vorteile des Online-Shoppings zu schätzen.



TANJA BUNKE
ACTION-, ROLLENSPIELE UND ADVENTURES
... befindet sich derzeit im *Asheron's Call 2*-Fieber und fragt sich, wieso nur schlappe 50 Mann auf dem deutschen Server zugange sind.



BENJAMIN BEZOLD
ACTIONSPIELE UND SIMULATIONEN
... überlegt sich krampfhaft 'nen Domainnamen für seine private Homepage, die er zu Weihnachten bekommt. (Anm. d. Red.: Wie wär's mit www.roterbetze.de?)

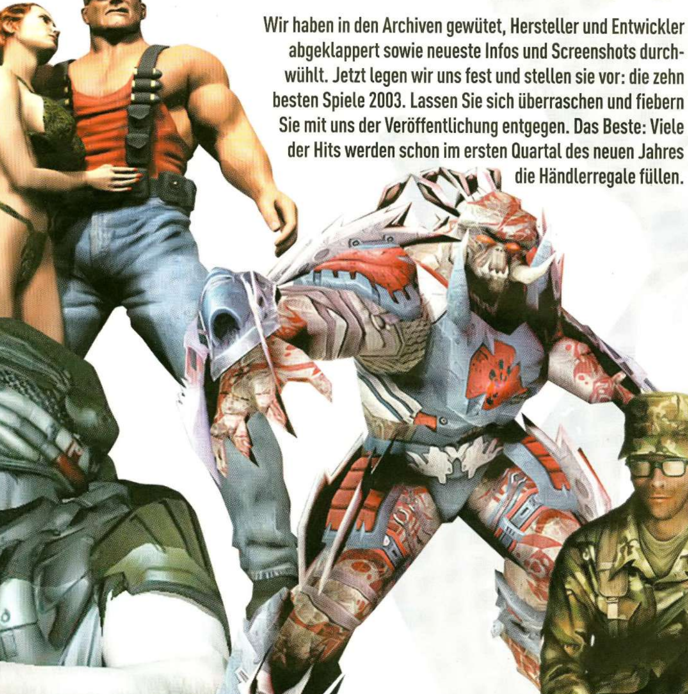
AHMET ISCITÜRK
SPORT- UND ACTIONSPIELE
... denkt wehmütig an die gute alte Zeit. Da ging es doch auch ohne EU und Ökosteuer! (Anm. d. Red.: Genau! Und öffentliche Auspeitschungen gab's auch noch.)

THEMA DES MONATS

ab Seite 48

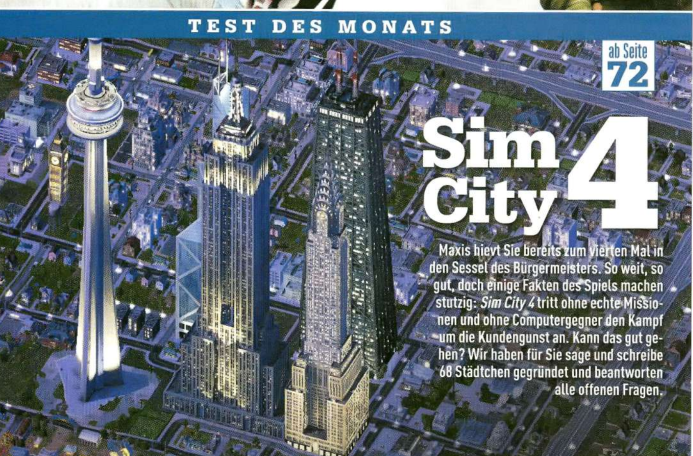


Wir haben in den Archiven gewütet, Hersteller und Entwickler abgeklappert sowie neueste Infos und Screenshots durchwühlt. Jetzt legen wir uns fest und stellen sie vor: die zehn besten Spiele 2003. Lassen Sie sich überraschen und fiebern Sie mit uns der Veröffentlichung entgegen. Das Beste: Viele der Hits werden schon im ersten Quartal des neuen Jahres die Händlerregale füllen.



TEST DES MONATS

ab Seite 72



PC ACTION 1/2003

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
Fax: 0911/28 72 435 • E-Mail: leserbriefe@pcaction.de

RUBRIKEN

AKTUELL

BLICKPUNKT

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

TEST

TEST DES MONATS:

SPIELERFORUM

SPIELETIPPS

HARDWARE

SPIELETIPPS

ab Seite 149

James Bond 007: Nightfire

Im Kino garantiert der smarte Martini-Schlürfer volle Kassen, seinen ersten PC-Auftritt absolvierte 007 sehr ordentlich. Wir liefern Ihnen die Komplettlösung.

AUSSERDEM: Komplettlösung Gothic 2, Komplettlösung Medal of Honor: Spearhead, Komplettlösung Aquanox 2 Revelation u. v. m.

HARDWARE

ab Seite 172

Die besten CPUs für Zocker

AMD und Intel schwingen die Gigahertz-Keule. Wir verraten, welche Prozessoren bei Spielen die Nase vorn haben.

PCA-GOLD AUF DVD AUF CD



Auf den Silberscheiben

PC ACTION DVD

4,7 Gigabyte Daten ▪ 17 Spiele-Demos, darunter Warcraft 3, Mafia, Raven Shield Mehrspieler-Demo, Gothic 2, Aquanox 2 Revelation, Grom, O.R.B., Rollercoaster Tycoon 2, Runaway, Knight Rider, NBA Live 2003 ▪ 13 Spiele-Videos, darunter: Splinter Cell, Tron 2.0, Deadly Dozen 2, Soldiers of Anarchy, Haegemonia, Harry Potter und die Kammer des Schreckens, Medal of Honor: Spearhead, Asherons Call 2, PCA-Spezial: Die Redaktionskonferenz ▪ 18 Gratisspiele, Spielerforum, Wallpaper für Ihren Desktop, jede Menge Tools, Treiber, Updates und Zusatzprogramme

PC ACTION POCKET MIT CD-ROM

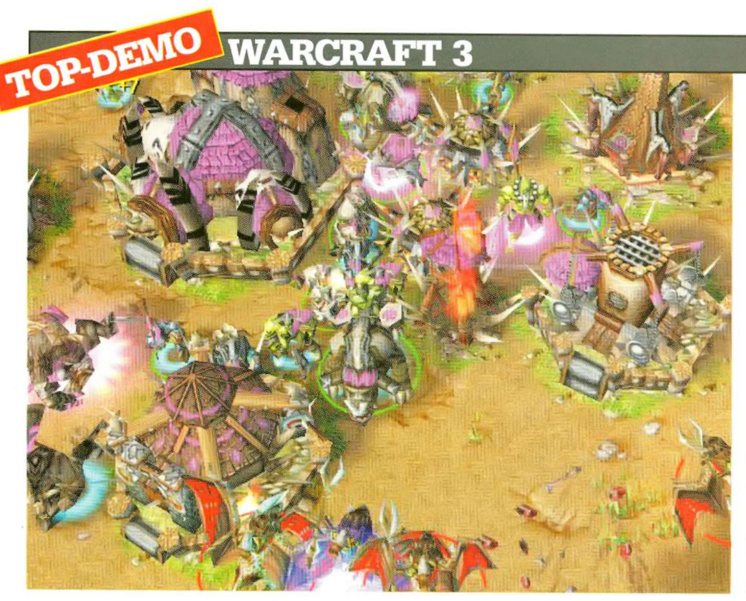
Über 650 Megabyte Daten ▪ 6 Spiele-Demos, darunter Grom, Knight Rider, Mutant Storm ▪ 3 Spiele-Videos: Medal of Honor: Spearhead, Tron 2.0, PCA-Spezial: Die Redaktionskonferenz ▪ 10 Gratisspiele, Spielerforum, aktuelle Treiber und Updates

AB SEITE 6: DER KOMPLETTE INHALT VON DVD & CD-ROM!

Schieb's dir rein!

TOP-DEMO WARCRAFT 3



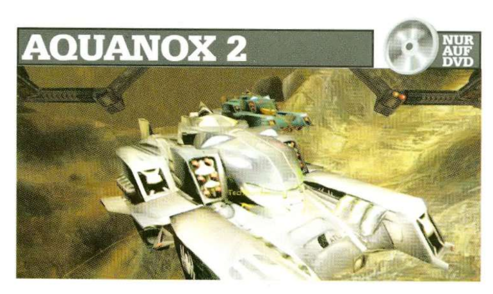


Selbst wenn Sie *Warcraft 3* Ihr Eigen nennen, sollten Sie sich unsere spielbare Demoversion zum genialen Echtzeitstrategiespiel aus dem Hause Blizzard nicht entgehen lassen. Denn die Demo wartet neben zwei Trainingseinheiten mit drei nagelneuen Einzelspielermissionen und einer Mehrspielerkarte auf. Es erwartet Sie ein Fest für Strategen. In Ausgabe 07/02 zeichneten wir *Warcraft 3* mit einer Spielspaßwertung von 93 Prozent sowie dem PC-ACTION-Gold aus.

GENRE:	Echtzeitstrategie
VORAUSSETZUNG:	P 400, 128 MB
HD-SPEICHER:	111 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich
WEBLINKS	
SPIEL:	www.blizzard.com/war3
PUBLISHER:	www.vivendi-universal-interacive.de

AQUANOX 2

NUR AUF DVD

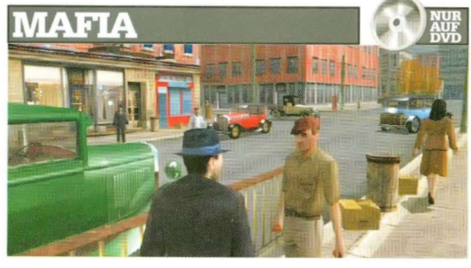


Willkommen in der düsteren Unterwasserwelt von *Aquanox 2: Revelation*. Der Titel war ursprünglich nur als Add-on zu *Aquanox* geplant. Im Laufe der Produktion hat Entwickler Massive Development allerdings so viele neue Missionen gebastelt und zudem große Teile des Spieldesigns optimiert, dass es gleich für einen zweiten Teil reichte. Von dem Ergebnis können Sie sich mit der *Aquanox 2*-Demo selbst einen ersten Eindruck verschaffen.

GENRE:	Action
VORAUSSETZUNG:	P 800, 256 MB RAM
HD-SPEICHER:	611 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich
WEBLINKS	
SPIEL:	www.aquanox-revelation.com
PUBLISHER:	www.jowood.com

MAFIA

NUR AUF DVD



Das wird aber auch Zeit! Fast vier Monate nach der Veröffentlichung von *Mafia* schickt Take 2 jetzt die offizielle Demoversion an den Start. Neben dem Tutorial erwartet Sie eine komplette Mission des Endprodukts. Darin liefern Sie sich in einem Parkhaus ein heftiges Feuergefecht mit den verfeindeten Mafiosi. Bewundern Sie die tolle Grafik und beweisen Sie Zielsicherheit. Ein Tipp zum Schluss: Mit der Tab-Taste rufen Sie während der Fahrt den Stadtplan auf.

GENRE:	Action
VORAUSSETZUNG:	P 500, 96 MB RAM
HD-SPEICHER:	245 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich
WEBLINKS	
SPIEL:	www.mafia-game.de
PUBLISHER:	www.take2.de

TOP-DEMO GOTHIC 2





Unternehmen Sie einen Ausflug in die zauberhafte Welt von *Gothic 2*: In der Demoversion entdecken Sie den Turm des Dämonenmagiers Xardas, einen Großteil der Wildnis und die pulsierende Hafenstadt Khorinis, wo zahlreiche Quests auf Sie warten. Überzeugen Sie sich von der grafischen Pracht und den spielerischen Qualitäten des Rollenspiels, das wir in der letzten Ausgabe zum Test des Monats kürten und mit einem PC-ACTION-Gold auszeichneten!

GENRE:	Action-Rollenspiel
VORAUSSETZUNG:	P 700, 256 MB RAM
HD-SPEICHER:	554 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.gothic2.de
PUBLISHER: www.jowood.com

DVD/CD INHALT

DVD-INHALT

DEMOS:
- Aquanox 2: Revelation
- Café International
- Carcassonne
- Chickenpoppen 2
- Cyber Huhn
- Far West
- Gothic 2
- Grom
- Knight Rider
- Mafia
- Mutant Storm
- NBA Live 2003
- O.R.B.
- Raven Shield Multiplayer
- Rollercoaster Tycoon 2
- Runaway
- Warcraft 3
- Wonderland

VIDEOS:
Vorschau:
- Praetorians
- Tron 2.0

Angespielt:
- Deadly Dozen 2
- Haegemonia: Legions of Iron
- Harry Potter und die Kammer des Schreckens
- Medal of Honor: Allied Assault: Spearhead
- NBA Live 2003
- Soldiers of Anarchy
- War Soldiers

Spezial:
- PCA-Spezial: Die Redaktionskonferenz

Trailer:
- Asherons Call 2
- Splinter Cell
- Stalker
- WIDESCREEN

NEUE PATCHES:
- Americas Army v1.40 von v1.30 (e)
- Anno 1503 v1.01 Beta (d)
- Arx Fatalis v1.14 (d)
- Battlefield 1942 v1.2 (d)
- Cyber Huhn v1.03 (d)
- Die Siedler 4 v2.50.1508 (d)
- Die Sims: Tierisch gut drauf (d)
- Far West Patch Win98 u. ME
- FM 2003 Grafik-Update (d)
- FM 2003 Physik-Update (d)
- Grand Prix 4 v9.6 (int)
- Hitman 2 v1.01 (d)
- New World Order v1.1 (e)
- Operation Flashpoint GOTY v1.90 (int)
- Operation Flashpoint Resistance v1.90 (int)
- Port Royale Mini-Add-on v1.40 (d)
- Port Royale v1.40 von v1.30 für Geforce4 MX (d)
- Sudden Strike 2 v2.2 von 2.0 (d)
- The Thing v1.2 von 1.1 (d)
- UT 2003 D3D-Patch (int)
- UT 2003 v2136 (int)
- Warcraft 3 v1.04b (d)

HARDWARE-TREIBER:
Win9x_Me:
- Ati Catalyst-Treiber 2.4_779 - WinMe
- Ati Catalyst-Treiber v7.72 - Win98
- Hercules 3D-Prophet 4000 bis 4500 16.055
- Hercules Muse-Soundcard Series 6.39
- Win9x_Me_2k_XP
- Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce4) 40.72 WHQL

WinXP_2000:
- Ati Catalyst-Treiber 2.4_779 - WinXP
- Hercules 3D Prophet 4000 bis 4500 16.055 WinXP
- Hercules Muse Soundcard-Series 6.39
- Win9x_Me_2k_XP
- Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce4) 40.72 WinXP WHQL
- Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce4) 41.03 Beta

TOOLS UND EXTRAS:
- 18 SHAREWARE-SPIELE
- 3D-Analyze 1.5.2
- Acrobat Reader
- CD-Bremse 1.23
- DirectX 8.2
- Fraps 1.9
- Gamers IRC
- Gamespy
- Rage3D Radeon Tweak 3.6
- Refreshlock 2.02
- Rivatuner 2.0 RC 12
- SPIELERFORUM
- TIPPS & TRICKS
- TVTool 6.5
- Wallpapers
- WinDVD (Trial)
- WinZip

CD-INHALT:

DEMOS:
- Café International
- Chickenpoppen 2
- Grom
- Knight Rider
- Mutant Storm
- Wonderland

VIDEOS:
- Medal of Honor: Allied Assault: Spearhead
- Tron 2.0
- PCA-Spezial: Die Redaktionskonferenz

PATCHES:
- Anno 1503 v1.01 Beta (d)
- Die Siedler 4 v2.50.1508 (d)
- FM 2003 Grafik-Update (d)
- FM 2003 Physik-Update (d)
- Hitman 2 v1.01 (d)
- New World Order v1.1 (e)
- Port Royale Mini-Add-on v1.40 (d)
- UT 2003 D3D-Patch (int)
- UT 2003 v2136 (int)
- Warcraft 3 v1.04b (d)

HARDWARE:
Win9x_Me:
- Ati Catalyst-Treiber 2.4_779 - WinMe
- Ati Catalyst-Treiber v7.72 - Win98
- Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce4) 40.72 WHQL

WinXP_2000:
- Ati Catalyst-Treiber 2.4_779 - WinXP
- Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce4) 40.72 WinXP WHQL

TOOLS & EXTRAS:
- 10 GRATISSPIELE
- DirectX 8.2
- SPIELERFORUM

VIDEOS

VORSCHAU



TRON 2.0

Erinnern Sie sich noch an den alten Disney-Streifen aus dem Jahre 1982? Damals verkörperte Jeff Bidges einen Hacker, der in seinen Computer gesaugt wurde und dort abenteuerliche Gladiatoren-Spielchen über sich ergehen lassen musste. Das Schicksal des Hollywood-Mimen können Sie bald nachvollziehen, denn Monolith (*NOLF 2*) bastelt an einer Umsetzung des Film-Klassikers. Wir haben uns das Spektakel vorab für Sie angeschaut.

ANGESPIELT

MEDAL OF HONOR: SPEARHEAD

Das wurde auch Zeit! Rund ein halbes Jahr nach der Veröffentlichung von *Medal of Honor: Allied Assault* spendiert uns Electronic Arts mit *Spearhead* das erste Add-on. In den drei Kampagnen dürfen Sie in neun neuen Missionen Nazis abkochen und vergnügen sich auf zwölf Mehrspielerkarten. Trotzdem ein insgesamt zu kurzer Spaß. Ob sich die Investition von 30 Talerchen dennoch lohnt? Unser Video klärt auf.



NBA LIVE 2003

NUR AUF DVD

Im letzten Jahr guckten passionierte PC-Korbjäger noch in die Röhre oder neidvoll ins Konsolen-Spielzimmer des kleinen Bruders. Dieses Jahr beglückt uns EA Sports endlich auch wieder mit *NBA Live*. Beglückt? Ja, denn das Jahr Spielpause hat den Basketballern gut getan. Die 2003er-Version glänzt mit flüssigerem Gameplay, butterweichen Animationen und starkem Sound. Überzeugen Sie sich doch selbst.

EXTRA



PCA-SPEZIAL: DIE REDAKTIONSKONFERENZ

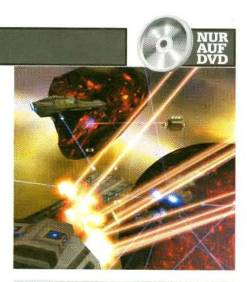
Schluss mit dem inhaltsleeren Herumgeseiere und demokratischen Abstimmungen. Damit wir Ihnen jeden Monat aufs Neue pünktlich eine PC ACTION präsentieren können, bedarf es schneller Entscheidungen knallharter Männer. Zum Glück haben wir dazu Redaktions-Diktator Christian B. ;o) Nein, nicht lachen! Was der für eine fiese Möpp ist, beweist er Ihnen in unserem schonungslosen Videoreport. Wegtreten!

Weitere 9 Videos finden Sie auf der DVD!

O.R.B.

NUR AUF DVD

In unserer Demo zum 3D-Echtzeitstrategiespiel *O.R.B.* verschlägt es Sie direkt in die unendlichen Weiten des Weltraums. Nachdem Sie sich in sechs Trainingseinheiten mit der Steuerung vertraut gemacht haben, erwarten Sie zwei komplette Einsätze der Malus-Kampagne sowie eine einfache Einzelspielermission. Spielerisch erinnert *O.R.B.* stark an den Klassiker *Homeworld*. Nicht zuletzt wegen des wirklich dreidimensionalen Alls. Dank der sehr eingängigen Steuerung dürfen aber auch Neueinsteiger ins Genre Probe spielen.



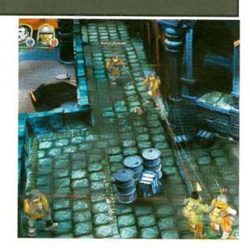
GENRE:	Echtzeitstrategie
VORAUSSETZUNG:	P 600, 128 MB
HD-SPEICHER:	280 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Dezember 2003

WEBLINKS

SPIEL:	www.o-r-b.com
PUBLISHER:	www.strategyfirst.com

GROM

Das Spiel versetzt Sie in die Zeit des Zweiten Weltkriegs. Hitlers Schergen suchen 1942 in Tibet nach der verlorenen Stadt König Arjunas. Einer alten Legende zufolge befinden sich dort zwölf Waffen, mit denen man ganze Großstädte ohne Weiteres ausradieren kann. Das gilt es natürlich in *Grom* zu verhindern. Zwar ist das Spiel eigentlich am ehesten als Adventure zu bezeichnen, das Gameplay und die Steuerung erinnern jedoch stark an ein Echtzeitstrategiespiel. Selbst auf Rollenspiel-Elemente brauchen Sie nicht zu verzichten. Anspielen lohnt!



GENRE:	Genre-Mix
VORAUSSETZUNG:	P 350, 128 MB RAM
HD-SPEICHER:	215 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

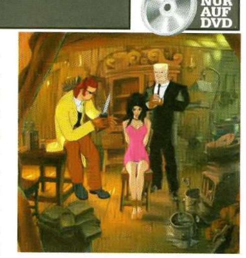
WEBLINKS

SPIEL:	www.gromgame.com
PUBLISHER:	www.cdv.de

RUNAWAY

NUR AUF DVD

Runaway ist ein klassisches Point&Click-Adventure alter Schule, in dem Sie als Physikstudent Brian Basco das Geheimnis um ein mysteriöses Kruzifix aufdecken sollen. Bevor das gelingt, sind jede Menge kniffliger Rätsel zu lösen und versteckte Schalter zu drücken. Einen guten ersten Eindruck von der Qualität der zahlreichen Puzzles gewinnen Sie durch die Demo, die das erste Rätsel des dritten Kapitels präsentiert. Held Brian muss aus einer Hütte entkommen, in die er und Gina von zwei Auftragskillern verschleppt wurden. Knifflig!



GENRE:	Adventure
VORAUSSETZUNG:	P 333, 32 MB RAM
HD-SPEICHER:	295 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS

SPIEL:	www.runaway-game.de
PUBLISHER:	www.dtp-neuemedien.de


DER CLEVERE
STRATEGE ...
www.4-real.com
Oh, Marian...
Robin, mein Geliebter...
PC
Robin Hood
DIE LEGENDE VON SHERWOOD
Der neue Echtzeit-Strategie-Hit von den „Desperados“-Machern!
www.robinhood-game.com
Release: 15.11.2002
Spellbound
wanadoo
© Wanadoo Edition 2002. All rights reserved. Published by Wanadoo Edition. Developed by Spellbound Studios.


XBOX
Tom Clancy's
SPLINTER CELL
Ubi Soft
XBOX
PC CD ROM
Ubi Soft

TOP NEWS



Stirb langsam!!!

Sagt RAVEN SHIELD zu Counter-Strike. Und in der Tat hat der ambitionierte Taktik-Shooter verdammt viel zu bieten.

Hehe, doch nicht schlecht, der Job als Einsatzleiter: „Eene, meene, Muh – und rein gehst du!"

Ehrlich, eigentlich wollte Kollege Hesse nur seinen Kontoauszug abholen.

„Hat eigentlich irgendwer ein Skat-Spiel dabei?"

AUF DVD

Wer schleicht am besten?

DEMO: Mithilfe unserer Mehrspieler-Demo finden Sie selbst heraus, ob *Raven Shield* zum *CS*-Killer taugt.

Ego-Shooter | Was *Raven Shield* zu bieten hat? Einen Einzelspieler-Modus mit 16 Missionen etwa. Als Kommandant führen Sie im dritten Spiel aus *Tom Clancy's Rainbow Six*-Universum eine exzellent ausgerüstete Anti-Terror-Einheit an. Toller Job? Nicht wirklich, denn überall, wo's brennt, müssen Sie die Kohlen aus dem Feuer holen. In Südamerika soll ein Gefängnisaufstand beendet werden, in London ein Banküberfall. Geiseln wollen gerettet, Bomben entschärft und Entführungen verhindert werden. Als Lohn winken nur ein paar Kröten. Die brauchen Sie aber! Denn nach jeder Mission müssen Sie Ihr Team neu ausrüsten. Satte 57 Ballermänner stehen zur Auswahl, die allesamt noch mit netten Gimmicks wie Zielfernrohren, Thermalsensoren oder Schalldämpfern bestückt werden können. In der Aktionsphase geben Sie Ihren Kameraden, die schon in der Beta-Version durch eine beeindruckende KI glänzen, knappe Befehle und folgen möglichst penibel Ihrem zuvor ausgearbeiteten Einsatzplan. Hilfreich ist, dass Ihre Schergen so gelenkig agieren wie Trapezartisten. Da wird elegant an Wänden entlanggekrabbelt, auf etliche Arten geschlichen, gehangelt und geklettert – alles butterweich animiert, versteht sich. Nur hüpfen können Ihre Jungs nicht, das sei unrealistisch, sagen die Macher von Ubi Soft. Trotzdem ist man überzeugt, in den sechs Mehrspieler-Missionen selbst *Counter-Strike* überflügeln zu können. *Raven Shield* würde mehr taktischen Tiefgang bieten. Zumindest optisch wird der im März erscheinende Clancy-Shooter *CS* locker in die Tasche stecken. Das ist auch kein Wunder, schließlich zaubert die *Unreal Warfare*-Engine hochauflösend spektakuläre Unschärfe-, Wetter- und Nebel-Effekte auf den Monitor. CHRISTIAN BIGGE

Info: www.ravenshield.de

Khaak bloß nicht ab!

In X2 – DIE BEDROHUNG will Ihnen eine neue Alien-Rasse den Hintern versohlen. Also was tun? Hauen Sie den Khaak auf den Sack!

Simulation | *X2* soll Fans das bieten, was sie lieben – und mehr! Egosoft zeigte erstmals eine spielbare Version der Weltraumsim. Sie erkunden ein (viel größeres) Universum, treiben Handel, rüsten Ihr Schiff auf, bestreiten Schlachten und können Fabriken und ein ganzes Wirtschaftsimperium aufbauen. Neu: Sie dürfen riesige Kreuzer steuern und in deren Geschützkanzeln Platz nehmen! Wie im ersten Teil gibt es eine Story, die Sie nach Belieben vorantreiben können – Stichwort: Handlungsfreiheit. Wie die Bausteine als Ganzes funktionieren, erfahren wir frühestens im April. HARALD FRÄNKEL
Info: www.relic.com



Dieses Schlachtschiff sieht im positiven Sinn fett aus. Bei Ahmet Iscitürk ist genau das Gegenteil der Fall.

Du kannst mich kreuzweise!

Ein Schwein mit einem Affen kreuzen? Das passiert täglich in Herrn Fränkels Schlafzimmer. Bei IMPOSSIBLE CREATURES geht's aber auch.



Haifisch-Krabben können einem Menschen, während sie ihm den Kopf abbeißen, gleichzeitig in die Eier zwicken.

Echtzeit-Strategie | Frankenstein meets *Warcraft 3*! So lässt sich das Konzept von *Impossible Creatures* am treffendsten formulieren. Sie kreuzen nach Lust und Laune Tierarten und dürfen in packenden Echtzeitstrategie-Schlachten von den Fähigkeiten Ihrer Mutanten-Truppe profitieren. Ochsen etwa, die Sie mit Libellen kreuzen, nehmen Gegner auf die Hörner und können zudem fliegen. Bei 51 auswählbaren Tierarten sind der Fantasie kaum Grenzen gesetzt. Rund 30.000 Kombinationen sind möglich! Das Ganze sieht zudem sehr gut aus und hat definitiv das Zeug zum Hit. Schon ab März dürfen Sie sich selbst ein Bild von den unmöglichen Möglichkeiten dieses Titels machen. Dann soll er in den Läden stehen. AHMET ISCITÜRK
Info: www.relic.com

Das Kreuz mit dem Kreuzen

Verschiedene Spezies zu mischen, ist nicht immer gut. Wir zeigen Ihnen die drei katastrophalsten Kreuzungen.

KURT COBAIN UND CHRISTIAN BIGGE



Das Resultat: ein fetter Sack mit Todessehnsucht. Hier schaufelt er sich wieder sein eigenes Grab.

TANJA BUNKE UND RICHARD CLAYDERMAN



Das passiert, wenn Sie ein brustarmes Huhn mit einem Schnulzen-Pianisten kreuzen.

RITZ-HOTEL UND PC-ACTION-REDAKTION



Hier sehen Sie, was herauskommt, wenn man das Ritz mit unseren Büros kreuzt.

Fotos: action press

LIES MICH!

HAST DU'N RAD AB?

Rennspiel | Asterix und Obelix haben recht: Die spinnen, die Briten! Wollen die Insulaner Ende 2003 doch tatsächlich ein „Antik"-Rennspiel auf den Markt werfen. In *Chariots* kutschieren Sie mit einem von acht Streitwägen in bester Ben-Hur-Manier unter anderem um die Akropolis und einen aktiven Vulkan herum sowie durch die verschneiten Alpen. (BB)
Info: www.planetchariots.com



Endlich hat Frau Bunke beim Reiten auch mal die Zügel in der Hand.



DA HEBST DU AB!

Flugsimulation | Flusis aufgepasst! *IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles* erscheint am 20. Februar nicht wie geplant als Add-on, sondern als Vollpreisprodukt. Dafür erhalten Sie für 45 Euro eine historische Simulation, die sich sehen lassen kann. Neben einer dynamischen Kampagne hat Entwicklerfirma 1C:Maddox *Forgotten Battles* 30 neue Flugzeuge, eine verbesserte Grafik-Engine und fünf neue Karten spendiert. (BB)
Info: www.il2sturmovik.de



„Wo geht's denn hier zum Christkindlesmarkt?"

ZUM FÜRCHTEN!

Action | Bock auf Horror? Dann sollten Sie sich *The Four Horsemen of the Apocalypse* vormerken. Als Engel Abbadon treten Sie bei 3DOs neuem Action-Titel gegen die vier Reiter der Apokalypse an – also Krieg, Hunger, Tod und Pest. Zum Glück sind Sie nicht allein: Drei Auserwählte stehen Ihnen mit ihren Spezialfähigkeiten zur Seite. Wann das Gruselspiel rauskommen soll, steht noch nicht fest. (BB)
Info: www.3do.com/4horsemen

KLÄR MICH AUF!

Vermischtes | Welche Bewertung hatte doch gleich *Mafia*? Ist *UT 2003* etwas für mich? Die Antwort auf diese und viele weitere Fragen erhalten Sie im traditionellen *PC Games Testjahrbuch*, das ab sofort für 7,50 Euro am Kiosk zu haben ist. Außerdem mit von der Partie: zwei randvolle CD-ROMs mit den besten Demos des Jahres. (BB)
Info: www.pcgames.de



TOP 10 DEUTSCHLAND

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Vertrieb
1	▲	NEU	Gothic 2	Koch Media
2	▲	NEU	Harry Potter 2	Electronic Arts
3	▲	NEU	FM 2003	Electronic Arts
4	▼	1	Anno 1503	Electronic Arts
5	▲	NEU	Anstoss 4	Ascaron
6	▲	7	FIFA 2003	Electronic Arts
7	▲	NEU	Age of Mythology	Microsoft
8	–	10	Die Sims (Deluxe Edition)	Electronic Arts
9	▲	NEU	Medal of Honor: Spearhead	Electronic Arts
10	▼	3	Die Sims: Tierisch gut drauf	Electronic Arts

Quelle: SATURN

Jetzt kommt's knüppeldick!



Wird Ahmet zur Wildsau, kann das schon mal fies aussehen.

Die Macher von Battle Realms planen mit THE WAR OF THE RINGS ein Echtzeit-Strategical zum Herr-der-Ringe-Epos.

Echtzeit-Strategie | Der *Herr der Ringe*-Boom geht weiter: Nachdem uns die Spieleschmieden Vivendi Universal und Electronic Arts zwei Auenland-Action-Titel für PC und Konsole beschert haben, versuchen sich nun die Jungs und Mädels von Liquid Entertainment an der bekannten Tolkien-Trilogie. Mit *The War of the Rings* erscheint voraussichtlich Frühjahr 2004 ein Abenteuer im Echtzeit-Strategie-Gewand. In zwei umfangreichen Kampagnen befehligen Sie wahlweise die Truppen der freien Völker (Elben, Menschen und Zwerge) oder führen Saurons üble Schergen in den Kampf. Darüber hinaus dürfen Sie sich auf einen umfangreichen Mehrspielermodus freuen, bei dem Sie sich mit Ihren Freunden in atemberaubende Schlachten stürzen. Kleine Notiz am Rande: Turbine Games, die Macher der *Asheron's Call*-Titel, werkeln indes ebenfalls eifrig an einem *Herr der Ringe*-Projekt. Geplant ist eine Online-Rollenspiel-Umsetzung für 2004. TANJA BUNKE

Info: www.liquid-entertainment.com

Mach dich nicht nass!



Das kommt dabei heraus, wenn man die Aquanox-Grafik-Engine für ein Rollenspiel benutzt: SPELLFORCE sieht superb aus!

Statt des bösen Wolfs trifft Rotkäppchen im Wald auf eine Horde Orks.

Action-Rollenspiel | Der Begriff Action-Rollenspiel wird *Spellforce: The Order of Dawn* im Grunde nicht gerecht. Die Entwickler Phenomic aus Ingelheim bei Mainz bauen jede Menge strategische Elemente wie Lagerbau oder Bündnisse zwischen den sechs Rassen im Spiel ein. Sie steuern einen Magier, der sich in 33 Hauptmissionen mit Wesen wie Orks und Drachen herumschlägt. Sie gehören der Gattung Mensch an und können entsprechend auch Massenschlachten mit anderen Einwohnern des *Spellforce*-Landes anzetteln. Der aufwendige Mix aus *Die Siedler* und *Warcraft 3* soll voraussichtlich im Juli erscheinen. Wir rechnen damit, dass es ein wenig länger dauert. JOACHIM HESSE

Info: www.spellforce.de



UM EINEN TERMIN MIT AHMET ISCITÜRK ZU ERGATTERN, LIESS SICH ALEX GARDEN DEN SCHÄDEL RASIEREN. EIN GANZ SCHÖN RAFFINIERTES KERLCHEN!

WER ZUR HÖLLE IST EIGENTLICH...

Alex Garden?

ALEX GARDEN, DER BOSS VON RELIC ENTERTAINMENT, IST SEIT NEUESTEM GLATZENTRÄGER UND BEWEIST DAMIT, DASS MAN KEINE HAARE BRAUCHT, UM GEILE SPIELE ZU ENTWICKELN!

Alex Garden hat es gut. Er ist Mitschöpfer des Strategie-Hammers *Homeworld* und hat viel Kohle. Jetzt, wo die Veröffentlichung des neuen Projekts *Impossible Creatures* bevorsteht, hat er seine Heimat Kanada verlassen, um ein bisschen die Werbetrommel zu rühren. Wir nutzten die Gunst der Stunde, um Alex auszuquetschen. Zu seiner Vergangenheit gibt es gar nicht so viel zu sagen, meint er. Schließlich ist er ja erst zarte 27 Jahre alt. Mit 16 wusste er, dass er Spiele-Entwickler werden wollte, und hatte tatsächlich die Möglichkeit, für drei Monate bei EA zu jobben. Alex ist froh, dass sein erster Kontakt mit der Branche gleich mit einer so professionellen Firma stattfand. Sein liebster Game-Designer ist übrigens Nintendo-Mastermind Shigeru Miyamoto, der Erfinder von *Mario* und *Zelda*. Ist etwas seltsam, so etwas von einem Entwickler von Echtzeitstrategie-Titeln für den PC zu hören, oder? Das Credo von Relic erklärt er so: Jedes Spiel müsse eine neue, revolutionäre Komponente und viele evolutionäre Komponenten enthalten. Klingt irgendwie weise und einleuchtend. Von seinem neuesten Baby ist Alex mehr als überzeugt. „*Impossible Creatures* wird für RTS-Spiele den gleichen Stellenwert einnehmen wie *Q*[indiziert] seinerzeit für Ego-Shooter!" Wir gönnen es ihm und wollen wissen, was mit *Homeworld 2* ist. Es kommt definitiv. „Doch mehr darf ich nicht sagen." Mist! AHMET ISCITÜRK

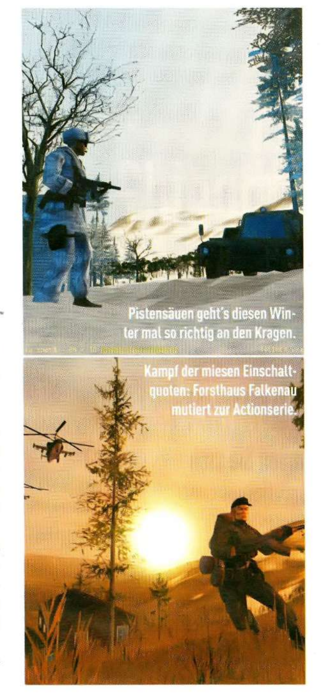
Ab in den Schnee, Mann!

Schön ist es, auf der Welt zu sein, sagt die Biene zu dem Stachelschwein. Damit das auch so bleibt, müssen Sie beim Taktik-Shooter SÖLDNER für Recht und Ordnung sorgen.

Action | Mit *Panzer Elite* haben die Macher von *Söldner – Secret Wars* bereits vor über zwei Jahren einen Überraschungshit gelandet. Und auch bei ihrem neuesten Werk (kommt im Sommer 2003) dreht sich alles um kriegerische Auseinandersetzungen. In naher Zukunft entschließen sich immer mehr Staaten zu einer eher konventionellen Kriegsführung, indem sie geheime Spezialkräfte einsetzen, um ihre militärischen Ziele zu erreichen. *Söldner* macht Sie – wie sollte es anders sein – zum Anführer eines solchen Sondereinsatzkommandos. Genau wie bei *Operation Flashpoint* befehligen Sie eine kleine High-Tech-Armee von Soldaten, gepanzerten Fahrzeugen und Helikoptern. In der dynamischen Einzelspieler-Kampagne gilt es, eine Vielzahl von Einsätzen zu bestehen, während Sie es im Mehrspielermodus mit bis zu 128 Kontrahenten krachen lassen können.

CHRISTIAN SAUERTEIG

Info: www.secretwars.net



Pistensäuen geht's diesen Winter mal so richtig an den Kragen.

Kampf der miesen Einschaltquoten: Forsthaus Falkenau mutiert zur Actionserie.

Ran an die Buletten!

Bei AL CAPONE rücken Sie der Polizei auf den Pelz. Oder umgekehrt.



Wegen eines Dachschadens treffen sich die Mafiosi nur noch im Friesennerz zu ihren Verhandlungen.

Echtzeitstrategie | Als Al Capone oder Polizist Eliotte Ross versuchen Sie, Chicago unter Ihre Kontrolle zu bringen. Notfalls mit Gewalt: Die berüchtigten Maschinenpistolen von Thompson werden jedenfalls von Al Capone berücksichtigt. Am Stil des Spiels dürfte sich im Vergleich zu den beiden Vorgängern *Desperados* und *Robin Hood* relativ wenig ändern – speziell weil Spellbound eine Veröffentlichung schon nach einjähriger Entwicklung im 4. Quartal 2003 plant. Jedenfalls kommt die alte Grafik-Engine wieder zum Einsatz.

ALEXANDER GELTENPOTH

Info: www.spellbound.de



GERÜCHTE KÜCHE

Hurra! *System Shock 3* ist in der Mache! Na ja, zumindest besteht die Möglichkeit, dass es eventuell so sein könnte ...

Sagt Ihnen Irrational Games etwas? Das ist der Laden, der hinter *Freedom Force* und *System Shock 2* steckt. Auf dessen Website ist ein interessantes Stellenangebot aufgetaucht. Und zwar sucht das Bostoner Unternehmen einen KI-Programmierer für einen Ego-Shooter. Das Spiel soll ein Multi-Plattform-Titel werden und für PC, Xbox und PlayStation 2 erscheinen. Die Chancen, dass es sich dabei um *System Shock 3* handeln könnte, stehen doch eigentlich gar nicht so schlecht, oder? Vor einigen Monaten erklärte Jon Chey (Irrational Games), dass man einer Fortsetzung gegenüber nicht abgeneigt wäre. Jedoch würden die Namensrechte bei Electronic Arts liegen. Solange EA also kein grünes Licht gibt, geht da gar nichts, heißt es. Doch was musste man vor wenigen Tagen im Internet lesen? Laut EA UK befinde sich die *System Shock*-Lizenz nicht mehr in dessen Besitz! Sind Sie jetzt verwirrt? Wir auch irgendwie.

Info: http://www.irrationalgames.com



Oh Gott! Frau Bunke ohne Make-up ist echt zum Kotzen.


Walter Freiwald verkauft seinen Schrott jetzt sogar schon im Busch.

Hast du genug Schneid?

Immer diese Emanzen: Gretel rettete einst Hänsel. Es wird Zeit, die Männerehre wiederherzustellen: Bei XENUS hauen Sie Ihre Schwester raus!

Ego-Shooter | Hilfe, die Russen kommen! Und zwar Ende 2003 mit dem Rollenspiel-Taktik-Shooter-Mix *Xenus*. Es verschlägt Sie bei der Suche nach Ihrer von Terroristen entführten Schwester in den kolumbianischen Dschungel. Wer die holde Schönheit nun in *Rambo*-Manier aus den Klauen der Bösewichter ballern möchte, ist bei diesem Spiel verkehrt. Interaktion mit anderen Charakteren und das Sammeln von Informationen und Gegenständen sind neben einer gehörigen Portion Action die Zutaten des Genre-Mixes, den das Entwicklerstudio Deep Shadows mit einer hauseigenen 3D-Engine optisch schick in Szene will. CHRISTIAN SAUERTEIG

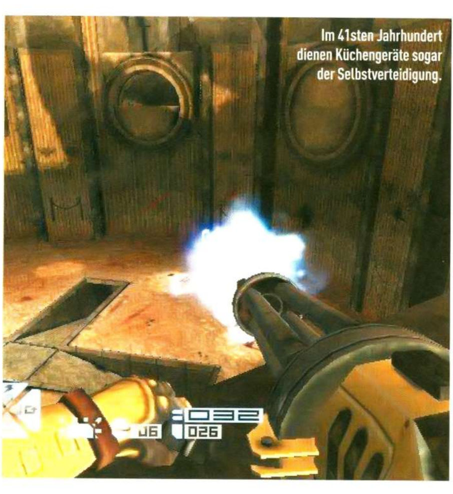
Info: www.deep-shadows.com

Du hast doch 'nen Warhammer!

Lust auf 'ne Zeitreise? In FIRE WARRIOR schießen Sie sich mit fetten Endzeit-Wummen durchs 40.000er-Universum.

Ego-Shooter | Kein Frieden in Sicht! Auch im 41. Jahrhundert wird gekämpft, bis die Schwarte kracht. Das bekommen Sie in *Fire Warrior* am eigenen Leib zu spüren. Denn eine harmlose Routinemission entpuppt sich für Sie und Ihre Kollegen als tödliche Falle. In 17 Levels treten Sie als Kais – ein junger Feuerkrieger – gegen 22 exotische Gegner-Typen an und lassen Ihre 16 Bleispritzen sprechen. Tim Walsh, Vizepräsident der Vertriebsfirma THQ, über den neuen Ego-Shooter: „*Fire Warrior* ist mehr als ein First-Person-Action-Game. Es ist ein fesselndes Erlebnis, das den Spieler in eine furchterregende Welt zieht und seine schlimmsten Albträume noch übertrifft." Entwickelt wird *Fire Warrior* von Kuju Entertainment (*Train Simulator*). Es spielt im selben Universum wie das bekannte Games-Shop-Brettspiel *Warhammer 40.000*. Als Veröffentlichungstermin nennt THQ den Spätsommer 2003. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.firewarrior.com



Im 41sten Jahrhundert dienen Küchengeräte sogar der Selbstverteidigung.



BESSERWISSER

TANJA BUNKE ÜBER ERFINDUNGEN


Michaela Jackson: Die Nase will nach der Schönheitsoperation nicht mehr halten.

Sachen, die die Welt nicht braucht?

Es ist erstaunlich, welch verrückte Dinge die Leute so erfinden. Nehmen wir beispielsweise das Jahr 2002. Da haben so zwei abgedrehte Engländer namens James Auger und Jimmy Loizeau den Telefon-Zahn entwickelt. Klingelt einer Ihrer Freunde an, löst das ein Vibrationssignal in einem Ihrer Beißerchen aus, das sofort zu den Lauschern übertragen wird. Das einzig Dumme an der Mund-Multimedia: Sie hören zwar, was Tante Helga und Onkel Gustav so von sich geben, können aber nicht antworten. Ebenfalls unglaublich brauchbar ist der Hunde-Übersetzer aus Japan von Takara Toys. Wenn Fiffi mal nicht die Schnauze hält, halten Sie ihm den Minicomputer unter die Kauleiste und binnen weniger Sekunden wissen Sie, ob der vierbeinige Flokati Gassi gehen will oder sonstige Bedürfnisse hat. Glauben Sie nicht? Können Sie alles unter www.time.com/time/2002/inventions nachlesen. Vielleicht sollte ich auch mal was erfinden. Etwas richtig Nützliches. Beispielsweise automatische Klappen, die meine Nasenlöcher sofort verschließen, wenn es stinkt. Dann wäre ich auch dem unerträglichen Mief von Ahmets Müffelfüßen nicht mehr ausgesetzt. Ja, das wäre wirklich klasse.



AMERICAN CONQUEST
------ Three Centuries of War ------
Von den Machern von Cossacks!
JETZT IM HANDEL!
In Cossacks brennt Europa - in American Conquest die Neue Welt - und zwar lichterloh!
1492 betreten Sie als Christoph Kolumbus Amerika und entfachen damit über 300 Jahre hinweg einen kriegerischen Flächenbrand mit hitzigen Gefechten um Land, Reichtümer und die Freiheit.
• Episches Echtzeit-Strategie-Spiel mit 3D-Terrain
• Realistische Massenschlachten mit bis zu 16.000 Einheiten
• 4 Kampagnen mit mehr als 40 Missionen
• 5 Multiplayer-Modi über LAN oder Internet
• 12 unterschiedliche Nationen und Stämme
• 100 verschiedene Einheiten und über 100 Gebäude
• Diplomatie-System, Kampfmoral, Kartengenerator, u.v.m.!
GameStar "Sehr gut"
Ausgabe 07/02
www.americanconquest.de
Tel. 0700-CDVGAMES
2 3 8 4 2 6 3 7
GSC GAME WORLD
cdv
www.cdv.de
CDV Software Entertainment AG
ist am Neuen Markt notiert, WKN: 548 812
© 2002 CDV Software Entertainment AG



Schwein gehabt?

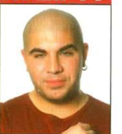
Mit CASINO INC. kommt das perfekte Spiel für Metzger Hier dürfen Sie nämlich arme Schweine ausnehmen.

Simulation I Der Unterschied zu Konkurrenz-Produkten wie *Casino Empire* besteht darin, dass Konami das Ganze nicht allzu ernst nimmt. Es gibt: Hells Angels, die sich mit alten Omas prügeln, Bonzen, die mit freien Drinks und jungen Chicks bei Laune gehalten werden – damit man sie weiter ausnehmen kann. Ferner dürfen Sie Konkurrenz-Casinos sabotieren. AHMET ISCITÜRK

Info: http://www.hothouse.org

PC ACTION MEINT

Ein Videospiel-Gigant will den PC-Markt erobern? Mal sehen, ob's was wird – fünf Titel sind geplant. Dies interessiert Freaks aber nicht, denn sie wollen nur wissen: Kommt das beste Fußballspiel, *Pro Evolution Soccer 2*, für den PC? Zumindest Christian Bigge würde sogar sein Kind gegen eine PC-Version eintauschen!



Wenn der Postmann zweimal ballert

POSTAL 2? Satire oder Produkt einer kranken Fantasie?

Ego-Shooter I „Das ist nur schwarzer Humor." Vince Desi, Mitbegründer der Firma Running with Scissors, machte früher Kinderspiele wie *Tom & Jerry* fürs Super Nintendo. Und dann *Postal*, das in zehn Ländern verboten wurde. Beim Nachfolger, der auf der *Unreal 2*-Engine basiert und Anfang 2003 erscheinen soll, dürfen Sie eine Woche das Leben eines Postboten nachspielen. Entweder friedlich, wobei Sie Briefe austragen oder ein Buch in die Bibliothek zurückbringen. Es ist sogar möglich, zu pinkeln! Jetzt kommt's: Sie können auch den Weg des virtuellen Verbrechers einschlagen und alles an Waffen einsetzen, was nur denkbar ist (Gewehre, Scheren, Benzin, Schaufeln etc.). Dabei geht es mehr als brutal zur Sache. Wir sind sicher: Dieses Spiel wird wie der Vorgänger nie in Deutschland erscheinen. HARALD FRÄNKEL

Info: www.gopostal.com


Eine Katze als Schalldämpfer? Nein, das war jetzt kein Witz.

Pech = PC-ACTION-Redakteur

Im Casino braucht man Glück. Das ist nix für uns PCA-Redakteure. Wir sind nämlich verflucht und haben immer nur Pech.

DAS LETZTE ABENDMAHL
Bigge wollte seinen Schwiegereltern was Feines kochen. Es gab mit Kugelfischen gefüllte Ochsenfrösche. Als Nachtisch wurden Rosetten-Knödel mit fermentierten Kuheutern gereicht. Dem Bild zufolge hat es geschmeckt.



DER UNFALL
Bei einem Spaziergang auf dem Truppenübungsgelände wurde Christian Sauerteig unglücklicherweise von einem Panzer überrollt. Seitdem ähnelt sein Gesicht einem Schwein – nach der Verarbeitung, versteht sich.



SELBST IST DIE FRAU
Frauen und Technik? Lächerlich! Zitat Bunke: „Quatsch! Meinen Computer kann ich doch auch selbst reparieren!" Was danach passierte, sehen Sie auf dem Bild. Unsere Tanja wird nie mehr normal aussehen!



Fotos: action press

DAS IST DEIN STIMMZETTEL!

1. WIE ALT SIND SIE? ____

2. WELCHE SPIELE-SYSTEME BESITZEN SIE ODER WOLLEN SIE KAUFEN?

	Habe ich	Will ich kaufen
PlayStation 2	☐	☐
Game Boy	☐	☐
GameCube	☐	☐
Xbox	☐	☐
PC < 1.000 MHz	☐	☐
PC > 1.000 MHz	☐	☐

3. VERFÜGT IHR PC ÜBER EIN DVD-LAUFWERK?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

4. WIE BEURTEILEN SIE PC ACTION?

	Sehr	Ausreichend	Weniger
Kompetent:	☐	☐	☐
Kritisch:	☐	☐	☐
Informativ:	☐	☐	☐
Übersichtlich:	☐	☐	☐
Preiswert:	☐	☐	☐
Optisch ansprechend:	☐	☐	☐

5. WELCHE NOTEN GEBEN SIE PC ACTION? (SCHULNOTEN: 1 = GENIAL, 6 = BUH!)

	1	2	3	4	5	6
Aktuelle Ausgabe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Textqualität:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Layout:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Titelbild:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
DVD/CD-ROM:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

6a. WIE GEHEN SIE INS INTERNET?
☐ Analog ☐ ISDN
☐ DSL ☐ Habe kein Internet

6b. SOLLTEN SIE „DSL" ANGEKREUZT HABEN, WELCHEN PROVIDER NUTZEN SIE?
☐ AOL ☐ T-Online
☐ ____________

7. WIE OFT IM JAHR KAUFEN SIE PC ACTION? (GEBEN SIE EINE ZAHL VON 1 BIS 12 AN)
____

8. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE RUBRIKEN UND HEFTINHALTE MIT SCHULNOTEN:

	1	2	3	4	5	6
News:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Leserbriefe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Blickpunkt:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spielerforum:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spieletipps:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
CD-/DVD-Inhalte:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

9. WELCHE ANDEREN COMPUTERSPIELE-MAGAZINE LESEN SIE?
____
____

10. WELCHES IST IHR LIEBLINGSGENRE?
☐ Action ☐ Adventure ☐ Sport- & Rennspiel
☐ Rollenspiel ☐ Strategie ☐ Simulation

Sagen Sie uns Ihre Meinung zur aktuellen Ausgabe und greifen Sie ein aktuelles Topspiel ab, das wir unter allen Einsendern verlosen. Durch Ihren Stimmzettel können Sie aktiv an der Gestaltung der PC ACTION mitwirken. Cool, oder?

Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, Absender drauf und ab damit an die:

COMPUTEC MEDIA AG
PCA 1/2003
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

TIM SENGEWALD aus Berlin darf sich auf das Spiel *Aquanox 2* freuen.



DIE LETZTEN HELDEN DER ENDZEIT

SOLDIERS OF ANARCHY

3D-TAKTIK DER NÄCHSTEN GENERATION

- 3D-Realtime Taktik mit atemberaubend realistischer Engine
- Endzeit-Szenario mit kinoreifem, nicht-linearem Storyboard
- 23 verschiedene militärische Einheiten mit REAL-KI ®
- Komfortabler Editor für die Erstellung ganzer Kampagnen
- Multiplayer bis zu 8 Spieler (Netzwerk TCP/IP, GamesSpy)











www.soldiers-of-anarchy.com www.silver-style.com

NETNEWS

LAN-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Felix Lohmeier von PlanetLAN weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!



Felix Lohmeier
Aka Parcefix
19 Jahre
PlanetLAN
fl@planetlan.de

„Tipp: LAN-Partys für die Feiertage! Die richtige Stimmung für Weihnachten, Silvester und Neujahr verbreiten die X-Mas Cl, die „Last Frag of the Year" und die CapD NeujahrsLAN. Weihnachts-Casemod nicht vergessen!"



Scheiße! Durchfall und weit und breit keine Toilette!

Fotos: action press

Rache für Rudis Reste-Rampe!

Deutschland holt bei den WORLD CYBER GAMES die FIFA-Fußball-Krone. Und in weiteren Wettbewerben noch einen ersten und drei dritte Plätze.

E-Sports | 500 Teilnehmer aus 45 Ländern kämpften im koreanischen Daejon bei den „Olympischen Spielen" des elektronischen Sports um Preise im Wert von 300.000 Dollar. Trotz der hohen Preisgelder von 20.000 Dollar in einem Einzelwettbewerb und 40.000 Dollar beim *Counter-Strike*-Turnier zählte das Motto „Dabei sein ist alles". Deutschland erreichte mit zweimal Gold und dreimal Bronze den dritten Platz im Medaillenspiegel. Korea dominierte als Ausrichter (dreimal Gold, zweimal Silber) und landete vor Russland (dreimal Gold). Für Deutschland ganz oben auf dem Treppchen standen Alex Holzhammer und Serhat Sirin beim *FIFA 2002*-Doppel und Christian Hock. Letzterer verteidigte seinen Vorjahressieg im Turnier mit einem indizierten Ego-Shooter von Epic Games. Bronze gingen jeweils an Stefan Berndt (*FIFA 2002*-Einzel), das Team Mousesports (*Counter-Strike*) sowie Andrew Regendantz und Thomas Groß (*Age of Empires 2*-Doppel). Die Österreicher hatten Pech – sie wanderten ohne Medaille nach Hause. Ihr *Counter-Strike*-Team]I[nfernum konnte wegen Problemen beim österreichischen Qualifikationsturnier nicht teilnehmen. Die nächsten World Cyber Games finden voraussichtlich nicht mehr im E-Sports-Ausnahmeland Korea statt. Als aussichtsreichste Kandidaten werden Deutschland und Australien gehandelt. FELIX LOHMEIER

WCG World Cyber Games

Info: www.worldcybergames.org

HURRA! GEWONNEN!



Anfängerfehler: Autokorso mit nur einem Fahrzeug.

DIE ERGEBNISSE DER WORLD CYBER GAMES 2002 IM ÜBERBLICK:

2002 FIFA WORLD CUP
1. PLATZ: KOREA, SANG WOO HWANG
2. PLATZ: KOREA, JINHO HONG
3. PLATZ: DEUTSCHLAND, STEFAN BERNDT

2002 FIFA WORLD CUP (NATION VS. NATION)
1. PLATZ: DEUTSCHLAND, ALEX HOLZHAMMER UND SERHAT SIRIN
2. PLATZ: ENGLAND, AARON KNIGHT UND SOHAIL GODALL
3. PLATZ: ITALIEN, DANILO ZANNI UND FRANCESCO DI DIO

STARCRAFT: BROOD WAR
1. PLATZ: KOREA, YOHWAN LIM
2. PLATZ: KOREA, JINHO HONG
3. PLATZ: POLEN, ARTUR MICHALAK

STARCRAFT: BROOD WAR (NATION VS. NATION)
1. PLATZ: KOREA, WOONGYOUL HAN UND KYUNG LAG PARK
2. PLATZ: KASACHSTAN, DENIS KALYUZHNYY UND RUSLAN BAZHENOV
3. PLATZ: CHINA, KE HE UND LING LIU

HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE
1. PLATZ: RUSSLAND, M19_RU
2. PLATZ: KANADA, NERVE_CA
3. PLATZ: DEUTSCHLAND, MOUZ_DE

AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS EXPANSION
1. PLATZ: JAPAN, NAKAMURA AKIHIRO
2. PLATZ: TAIPEI, MING CHU CHUN
3. PLATZ: NIEDERLANDE, MICHEL RIETDIJK

AGE OF EMPIRES 2 (NATION VS. NATION)
1. PLATZ: TAIPEI, MING CHU CHUN UND JENG CHENG TSENG
2. PLATZ: HONGKONG, CHUN YU SHING UND KWOK CHEUNG LAI
3. PLATZ: DEUTSCHLAND, ANDREW REGENDANTZ UND THOMAS GROß

Q3 (1 GEGEN 1):
1. PLATZ: RUSSLAND, ALEXEY SMAEV
2. PLATZ: SPANIEN, ALVARO ROMERO
3. PLATZ: USA, JASON SYLKA

Q3 (NATION VS. NATION):
1. PLATZ: RUSSLAND, ALEXEY ALEXEEV UND ANTON SINGOV
2. PLATZ: SPANIEN, ALVARO ROMERO UND JOSE CORRAL
3. PLATZ: UKRAINE, ROMAN VERENKO UND YURIY SIKORSKYY

UT:
1. PLATZ: DEUTSCHLAND, CHRISTIAN HOCK
2. PLATZ: ENGLAND, SAMUEL BOULT
3. PLATZ: NEUSEELAND, NICHOLAS MCCABE

Das ist uns jetzt irgendwie unangenehm, die beiden Damen vom Orga-Team gestört zu haben (wobei auch immer).



Ich will dich!

Beim FRANKEN FRAG FESTIVAL verlobten sich zwei Pärchen. Zur Freude der Zocker gab's aus diesem Anlass Freibier.

LAN-Party | Zwei Paare aus dem Veranstalterteam hatten es angekündigt – jetzt machten sie ihr Versprechen wahr und verlobten sich während des Franken Frag Festivals „F3: Silent Thunder 2". Zur Feier gab's 100 Liter Freibier, so dass die 400 Zocker im bayerischen Bad Windsheim voll auf ihre Kosten kamen und Joe und Babsi sowie Jagger und Nici hochleben ließen. Technisch blieb die Veranstaltung durchgehend im grünen Bereich. Das Kongresszentrum stellte sich als perfekte LAN-Party-Location heraus: Angenehme Lichtverhältnisse und gutes Klima sorgten neben einem separaten Schlafbereich und einer Cocktail-Bar für gute Laune. Die F3: Silent Thunder 2 ist ein aussichtsreicher Kandidat für die beste Party des Jahres. FELIX LOHMEIER

Info: www.f3-lan.de

Steuer und Flamme

Bei der MILLANNIUM2K startete die Intel Racing Tour. Und unter den 800 Besuchern herrschte eine ausgelassene Stimmung.

LAN-Party | Anfang November fand die vierte Millannium2k mit 800 Zockern in Rüsselsheim statt. Das erfahrene Organisationsteam hatte alles im Griff. Es gab lediglich kleinere Netzwerkausfälle während der Party und am ersten Abend Probleme durch einen ARP-Spoofer, der das Netz sabotierte. Die Stimmung war ausgelassen und locker – eine Atmosphäre wie sie sonst nur bei kleineren LANs zu finden ist. Das lag zum großen Teil am Stammpublikum. Die klimatisierte Sporthalle war komplett gefüllt, so dass es recht eng wurde. Bei der Millannium2k startete übrigens die Intel Racing Tour. Die Zocker spielten mit *Need for Speed 6: Hot Pursuit 2* um 2.000 Euro Preisgeld. Im weiteren Rahmenprogramm präsentierte ein Entwickler aus dem Hause Arxel Tribe das Spiel *The Gladiators*. FELIX LOHMEIER

Info: www.millannium.org



Franzi van Almsick grinst selig: Nach nur drei Stunden unfallfrei in der Parklücke!

AUF DVD

LAN-Party-Fotos
Bilder von der Millannium2k, F3: Silent Thunder 2 und CS_Doctors 7

millannium2k.exe
f3-silent-thunder.exe
cs_doctors7.exe

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKER-FETEN

Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten sechs Wochen.



	Party	Datum	PLZ/Ort	Teilnehmer	PC Action WWCL sponsored by intel	URL
	DEUTSCHLAND					
1	Northern LAN Convention	20.12.2002	24537 Neumünster	1056	✔	www.northcon.de
2	X-mas CI	20.12.2002	77767 Appenweier	333	✔	www.circus-infernus.de
3	XSLan-XI	20.12.2002	58644 Iserlohn	400	✔	www.xslan.de
4	p[LAN]wirtschaft	27.12.2002	01069 Dresden	555	✘	www.planwirtschaft.org
5	Last Fr@g of the Year III	27.12.2002	15517 Fürstenwalde	450	✔	www.lastfrag.fw-lan.de
6	CapD~NeujahrsLAN	01.01.2002	36129 Gersfeld	100	✔	http://lan.capd-clan.de
7	EViL-LAN²	03.01.2002	32369 Rahden	300	✔	www.evil-lanparty.de
8	31. deadbyte Net-War	03.01.2002	71638 Ludwigsburg	300	✔	www.net-war.net
9	LANUM III	03.01.2002	68526 Ladenburg	300	✔	www.lanum.de
10	LAN-Inferno 8	10.01.2002	21357 Hamburg	314	✔	www.lan-inferno.com
11	X-treme LAN 4	10.01.2002	34359 Reinhardshagen	300	✔	www.thexlan.de
12	G4u Finalz	17.01.2002	48739 Legden	512	✔	www.gameserver4u.de
13	LAN-Team	31.01.2002	59071 Hamm	400	✔	www.lan-team.de
14	MultiMadness 18	31.01.2002	21220 Seevetal	300	✘	www.multimadness.de
	ÖSTERREICH					
	MilLANium 2003	03.01.2002	1110 Wien	400	✔	www.millannium.at
	nur48stunden - Teil 9	21.02.2002	8200 Gleisdorf	250	✔	www.nur48stunden.at
	SCHWEIZ					
	sLANp V	20.12.2002	8180 Bülach	400	✔	www.slanp.ch
	Gamecom V	07.02.2002	6280 Hochdorf	100	✘	www.gamecom.ch



Schulterpolster und bescheuerte Frisuren: Langsam geht uns das 80er-Jahre-Revival auf den Sack.

Dazu gehören drei!

Die NETZWERKLIGA PC ACTION WWCL nimmt das Trio UT 2003, Battlefield 1942 und Medal of Honor ins Programm.

E-Sports | Die Netzwerkliga PC ACTION WWCL nimmt neue, besonders LAN-Party-taugliche Spiele in ihr Programm auf: *Battlefield 1942* im Modus 8 gegen 8, *Unreal Tournament 2003* (zunächst nur im Modus 1 gegen 1) und *Medal of Honor: Allied Assault*, ebenfalls im Duellmodus. Auf LAN-Partys mit PCA WWCL-Turnieren können Zocker also auch bei diesen Spielen Punkte für die Endrunde sammeln. Weitere Modi für *UT 2003* (Capture The Flag, Bombing Run) sollen folgen. Zusätzlich wird die WWCL in Kürze die offizielle Liga von *Soldiers of Anarchy* und *New World Order*. Vertriebsfirma Bigben Interactive spendiert für die Gewinner der Finale im März/April Sachpreise im Wert von 10.000 Euro. Die dritte PC-Action-WWCL-Saison läuft noch bis 9. Februar. FELIX LOHMEIER

Info: http://wwcl.net



Das Computerzimmer der Kelly Family wirkt dann doch etwas unübersichtlich.

Besteig mich!

Frei ab 16 Jahren: Die CS_DOCTORS #8 Mitte Januar bietet Bullriding, Casemod-Wettbewerb und Disco, bis der Arzt kommt.

LAN-Party | Die vergangene Party haben sie gerade erfolgreich mit begeisterten Teilnehmern, saftigen Turnierpreisen und Intel Racing Tour abgeschlossen – schon starten die CS_Doctors die nächste Auflage. Mittlerweile findet die Veranstaltung im Zwei-Monats-Rhythmus statt. Diesmal geht's vom 17. bis 19. Januar rund. Weil es sich um die Finalveranstaltung des „Gameserver4u Cup" handelt, gibt es diesmal Platz für 412 Zocker und 100 Finalisten. Sonst bleibt es beim üblichen Programm im Dorf Münsterland in Legden: Erfahrene Veranstalter, PCA-WWCL-Turniere, Casemod-Contest und Bullriding zum Preis von 22 Euro (Discoeintritt inklusive). Das Mindestalter beträgt 16 Jahre. FELIX LOHMEIER

Info: www.gameserver4u.de



THE NOTUM WARS

Anarchy online

"BEST MMOG OF THE YEAR" (2002)

PC GAMER US

Gestern ist tot - Zukunft passiert jetzt

Verpassen Sie nicht das NEUE Anarchy online

IN STORES NOW

Sicherer Zugang durch Prepaid-Card.
Erhältlich im guten Fachhandel oder unter
www.softunity.de

FUNCOM
www.funcom.com

www.anarchy-online.de



Die spinnen, die Ösis!

LAN mit 2.003 Teilnehmern geplant ... und jetzt wird sie wahrscheinlich abgesagt. Dafür gibt's bei der MILLANNIUM-PARTY fette Preise.


Beeindruckend: Österreichische Bierkrüge.

LAN-Party | Die Millannium in Österreich beweist, dass sie noch mehr als einen Wet-T-Shirt-Contest mit spärlich bekleideten Damen zu bieten hat (vgl. Ankündigung in der vorigen Ausgabe). Der Veranstalter gab die Gewinne bekannt: Intel sponsert die Party mit Preisen im Wert von 1.200 Euro und schickt die Intel Racing Tour mit 2.000 Steinen Preisgeld im Gepäck vorbei. Die Party steigt vom 3. bis 5. Januar mit 400 Zockern in Wien und ist restlos ausgebucht. Eine für den gleichen Zeitraum geplante und für 2003 (!) Teilnehmer ausgelegte LAN-Party eines anderen Veranstalters findet nach den bislang mageren Anmeldezahlen voraussichtlich nicht statt. FELIX LOHMEIER
Info: www.millannium.at

DOMINA LUDENS
DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig steigenden Menge der Zockerweibchen vor.



Name: Nadine
Beruf: Kauffrau für Bürokommunikation
Alter: 20 Jahre
Nickname: Saphire
E-Mail: slysmoni@aol.com
Homepage: –
Lieblingsgenre: Action, Adventure, Jump & Run
Lieblingsspiele: Tomb Raider 1 bis 5, Unreal Tournament 2003, NOLF 2, Serious Sam 1 und 2
Seit wann ich spiele: Seit 1998
Statement: Lebe dein Leben, so lange du es noch kannst.

Anm. d. Red.: Hey, Nadine! Dafür, dass du dein schnuckeliges Foto offensichtlich mit einer Nagelschere aus deinem Reisepass ausgeschnitten hast, sind wir dir total dankbar!



Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns! Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab damit an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.

LIES MICH!


Nebenjob! Offenbar stand Vicky Leandros Modell für den Silberblick dieser Dame.

DU SOLLST MEIN GLÜCKSSTERN SEIN!


Wer hat hier seinen Dosenöffner im All deponiert?

Online-Simulation | Weltraum-Kadetten dürfen Anfang nächsten Jahres mit dem eigenen Raumschiff durchstarten. In der Welt von *Eve Online* warten rund 5.000 Sternensysteme auf ihre Erforschung. Treiben Sie Handel, errichten Sie Minenkolonien oder verdingen Sie sich als Söldner, Kopfgeldjäger und Spion. Ist die Brieftasche gefüllt, rüsten Sie ihr Schiff auf und ziehen noch fettere Aufträge an Land. Interessierte Sternenkrieger dürfen sich jetzt zum Beta-Test anmelden. (CB)
Info: www.eve-online.com

PLÖTZLICH SAUENG HIER!

Online-News | Xbox-Besitzer dürfen ab 30. November mal antesten, wie es ist, Mehrspieler-Partien via Internet auszutragen. Dann startet Microsoft den Testbetrieb seines Breitbandservices (DSL und Kabelmodem) Xbox Live. Zocker legen zunächst mit den Testtiteln *Moto GP* und *Whacked!* los. Später sollen monatlich mindestens zwei Titel folgen, darunter *MechAssault* und *Unreal Championship*. (CB)
Info: www.xbox.com/de/live/now

DAS GIBT ASCHE!

E-Sports | Die Abschlussveranstaltung der diesjährigen *ESL Pro*-Series findet vom 13. bis 15. Dezember in Köln statt. Qualifizierte Teams und Einzelspieler kabbeln sich dann um Preisgelder in Höhe von 80.000 Euro. (CB)
Info: www.esl-europe.com

LANDE EINEN TREFFER!

Flash-Spiel | Das simple, aber ganz spaßige Ballerspielchen *Schützenkönig* können Sie zwar auch auf dem Handy zocken. Im Internet bietet Hersteller Debitel den Zeitvertreib aber mit mehr Farben und einer höheren Grafikauflösung an. Unten die Adresse zum Schießstand. (CB)
Info: www.debitel.de/static/schuetzenkoenig/frameset.html?origin=herbstaktion02



Halt still, du Sau!

LESER BRIEFE

♥ens-Lust!

Bin ich schon drin? Das war ja einfach – wie auch SIE eine Partnerin finden!

Habe ich die Frau fürs Leben gefunden? Jaaa! In meinem Postfach ist folgende Mail:

„Super, dass du auf meine Anzeige geantwortet hast. Besuch doch mal meine Homepage. Die Adresse lautet: www.[ZENSIERT]. Gruß und Kuss, Mareike."

Verehrte Frau Mareike, ich habe zwar nie auf eine Anzeige geantwortet, aber ich schaue gern auf Ihrer Seite vorbei. Moment, nur kurz Adresse anklicken ...

„Ich heiße Mareike S., bin 28 Jahre alt und suche über diese Homepage Kontakte. Ich hatte mit 19 Jahren geheiratet und die Ehe ging zu Bruch. Ich lebe in dem sog. Trennungsjahr. Ich hoffe, das ist kein Problem.

Nein, natürlich nicht! Tut mir Leid mit Ihrer Ehe. Ich weiß doch, wie weh das tut. Nicht traurig sein, bitte!

„Ich habe durch diese frühe Hochzeit meine Jugend an mir vorbeiziehen lassen und will endlich das nachholen, auf das ich die ganze Zeit verzichtet habe ..."

Gute Einstellung, Mareike! Immer positiv denken! So gefallen Sie mir schon viel besser!

„... hemmungslosen Sex!"

Äh ... Mareike, sollten wir vorher nicht wenigstens mal essen gehen?

„Ich lebe nur einmal und ich will im Alter sagen können, dass ich ein schönes Leben gehabt und alles erlebt habe, was man so erleben kann. Dies gilt vor allem beim Sex. Ich esse ja auch nicht jeden Tag Pizza ..."

Äh ... noch mal: Ich meinte ja nicht, dass wir dauernd essen gehen müssen. Außerdem, wenn Sie keine Pizza mögen, McDonald's ist auch okay. Oder Kino, da läuft ...

„Vor kurzem hatte ich mein erstes Parkplatzsex-Erlebnis. Es war ..."

Huhu? Mareike? Langsam irritieren Sie mich ein wenig. Was soll das Menüfenster, das da dauernd aufpoppt, von wegen ich soll so 'ne exe-Datei runterladen?

„... so tierisch geil, wenn man mit einem wildfremden ..."

Sagen Sie mal, Mareike. Die Fotos auf der Homepage? Ich mein, ich bin ja tolerant, aber warum haben Sie da Bilder von Ihrem Frauenarztbesuch drauf?

„Ich suche keine neue Bindung, sondern will einfach nur geile Sexabenteuer erleben."

Äh. Oh. Schade! Äh ... Mareike, wir passen wohl doch nicht so gut zusammen. Also ... ich muss jetzt ... nun ... leider dringend ... äh ... weg. Arbeiten. Leserbriefe für PC ACTION beantworten. Bitte nicht böse sein, ja? Ich wünsche Ihnen noch ein schönes Leben!

Ihr Harald Fränkel

Mehr Schwachfug unter: www.harald-fraenkel.de

FRECHHEIT!

Sehr geehrte Damen und Herren, mir fiel kürzlich die Ausgabe von PC ACTION 11/2002 in die Hände und da las ich [Ihren Bericht über das] ***Knight-Rider-Spiel.*** [Dieser] ***ist eine Frechheit. Einen toten Menschen als „Sack Devon" (verstorben 1997) zu bezeichnen, ist hoffentlich nur ein verbaler Ausrutscher, der in Zukunft nicht mehr passiert. Bei David Haselnuss müssen wir wohl gerade noch drüber wegschauen, da wir im Offiziellen David Hasselhoff Online Fanclub diverse Scherze über den geschätzten Weltstar David Hasselhoff bereits gewöhnt sind. Wir hoffen auf bessere Beiträge Ihrerseits, hochachtungsvoll***

IRENE RANFTL, DH ONLINE FANCLUB, PER E-MAIL

Verehrte Frau Ranftl, falls es Sie beruhigt: Wir sind sicher, den „greisen Sack Devon" (Zitat aus PCA 11/2002) stört die Formulierung nicht. Er ist ja, sagen wir mal, ein bisschen verwe-, äh abwesend und kann unser Heft leider nicht mehr lesen. Aber für Sie haben wir speziell auf Seite 88 eine Entschuldigung angefertigt (erste Spalte, links unten).



Auf einen ziemlich affigen Typen traf David Hasselhoff (links) während eines Baseball-Benefizspiels.

Foto: action press

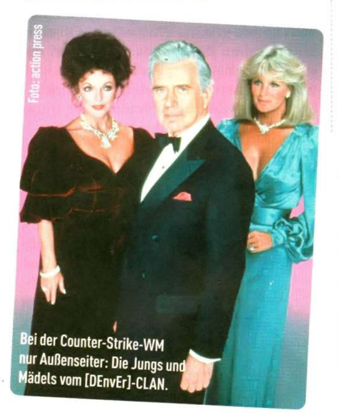
UNTER DRUCK

Mann, Fränkel du Sau, wieso werden meine Leserbriefe nie abgedruckt? Statt meine geistreichen Kommentare zu zeigen, druckt ihr Leserbriefe ab, wo Behinderte verarscht werden. Das gibt's doch nicht.

Oder der Max Falkenstern (die Sau), was hat der denn Tolles geschrieben, hä? „Harald, druck meinen Leserbrief ab!!!" Toll, die Sau kommt ins Heft und ich muss den Scheiß dann lesen. Ich will doch nur, dass du meinen Leserbrief druckst, dann bin ich auch zufrieden. […]

Okay, deine Argumente für eine Veröffentlichung waren natürlich total, absolut, uneingeschränkt und voll überzeugend. Ich bin jetzt so unter Druck, dass ich den Brief abdrucken muss! Von deinem Namen war ja nicht die Rede, was? Na ja, wenigstens bist du endlich zufrieden.

CLAN-SPONSOR?



Bei der Counter-Strike-WM nur Außenseiter: Die Jungs und Mädels vom [DEnvEr]-CLAN.

Nur mal so als Frage: Sponsort (wie wird das geschrieben?) ihr noch Clans, wenn ja, lieber Leserbriefonkel, kannste ja ma' zurückschreiben. Kommt zwar eh wieder 'ne scheiß Antwort von dir, aber is' ja egal!

JARNO LORENZ, PER E-MAIL

Jarno, das ist nicht nett! Ich gebe nicht immer scheiß Antworten! Wer ordentlich fragt wie du, kriegt auch eine seriöse Auskunft. Also: „sponsort" schreibt sich „sponsert". Bitte schön!

DROHBRIEF

Mein lieber Herr Fränkel! Entweder, Sie hören sofort auf, Leserbriefe zu beantworten oder es passiert etwas ganz Schreckliches!!! […] Auf Wiedersehen, Sie Ar...

DAVID CLASSEN, PER E-MAIL

Ach Gottchen, Herr Classen, was soll mich bitte noch schrecken? David Hasselhoff hat einen Fanclub, Britney Spears und Warzen-Zwerg Peter Maffay haben einen Plattenvertrag und *Dragon Ball Z* wurde trotz jugendgefährdender Inhalte (Verblödungsgefahr) immer noch nicht indiziert. Jetzt frage ich noch mal: Was bitte soll noch Schreckliches passieren?





Schweinerei: PCA-Leser Matthias Schulz (oben) will seine Kumpels betrügen!

CHEATER-SAU

[…] Ich hab das kommende Wochenende 'nen LAN-Abend mit meinen verpeilten Kommilitonen […] und ich wollte dich fragen, ob du für CS 'nen coolen Trick kennst, wie ich die andern ablenken kann, um mir fieserweise 'nen Vorteil herauszuspielen (nicht veröffentlichen, sonst bin ich am Arsch – die lesen auch PC ACTION)! […]

MATTHIAS SCHULZ, POTSDAM

Ups! 'tschuldigung, Matthias!

BESTECHEND!

Hallo, wie kann es zu einer so großen Differenz zwischen dem Redaktionsspiegel und der endgültigen Wertung von Anno 1503 kommen? Mehr als 50 Prozent der Redaktion ist laut Redaktionsspiegel der Meinung, dass das Spiel langweilig oder sogar noch schlechter ist. Dem widerspricht aber eine Wertung von 90 %. Selbst wenn man die unberichtigte Wertung von 86 % nimmt, steht das Ganze in keinem Verhältnis. […] Setzt sich die Wertung aus Spielspaß + „was zahlt EA?" zusammen?

MARKUS HIMBERT, PÜTTLINGEN



Skandal! PC ACTION lässt sich von Spielefirmen bestechen!

was der Unterschied zwischen den Meinungen im Redaktionsspiegel und einer

REDAKTEURE AM PRANGER

Zu Beginn: Ihr leistet jeden Monat wirklich tolle Arbeit! Aus diesem Grund habe ich die PCA auch abonniert. Doch was erblicken meine Augen in meiner ersten Abo-Ausgabe (12/02) auf Seite 71? „In James Bond können Sie mit einer als Röntgengerät getarnten Sonnenbrille unbemerkt durch die Klamotten von Frauen schauen." Ja, was soll ich sagen? Tarnt ihr in Deutschland auch eure Büsche als Soldaten? […]

HANS BUCHNER, PER E-MAIL

Verflixt. Obwohl diese Zuschrift von einem Österreicher kommt, sie ist echt intelligent! Ich denke, ich muss sie für unsere anderen Leser erklären. Selbstverständlich hätte es nicht heißen dürfen: „In *James Bond* können Sie mit einer als Röntgengerät getarnten Sonnenbrille unbemerkt durch die Klamotten von Frauen schauen." Sondern: „In *James Bond* können Sie mit einem als Sonnenbrille getarnten Röntgengerät unbemerkt durch die Klamotten von Frauen schauen." Kleiner Wortdreher, verdammt. Und ich, **Harald Fränkel**, muss akzeptieren: Ich bin noch blöder als ein Österreicher. Das trifft mich tief in meiner dunklen Seele. Gott, lass mich bitte sterben!

UND DIE SIND AUCH DOOF!

REDAKTEUR	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Tanja Bunke	Definierte Highend-PC-Systeme völlig neu, als Sie im Test zu *Gothic 2* behauptete, man benötige für das Rollenspiel 1.800 Megabyte RAM. Gemeint war der Festplattenplatz. Aber was macht schon dieser kleine Unterschied? Außerdem verlautbarte Sie in der Meldung zum Ego-Shooter *Kreed* (www.kreed3d.com), die offizielle Homepage sei www.kreed.com. Dass es sich dabei um eine Firma für Webdesign handelt – na und? Liebe Leser, ich bitte Sie! Es hätte viel schlimmer kommen können. Bedenken Sie doch: Bunke ist 'ne Frau UND blond!	Michael Schreckenbauer, Daniel Heinzler, Johannes Stieglitz und Michael Merz
Ahmet Iscitürk	Meldete im Spielerforum stolz, dass sich auf der DVD ganz tolle Wiederholungen mehrerer *Warcraft 3*-Turniere befinden. Das stimmte. Aber warum sollte man das Spiel *Mafia* benötigen, um sie abzuspielen? Egal! So 'ne popelige Verwechslung kann passieren. Dass er neulich versuchte, seinen Döner im Fernseher aufzuwärmen und die Fußballer von Galatasaray Instanbul in der Mikrowelle anfeuerte, hat uns deutlich mehr irritiert.	Stefan Ruh, Ralf Wagner und Alexander Tinius

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

FESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE

1 ∧ (2)
UNREAL TOURNAMENT 2003
Epic

2 V (1)
MAFIA
Illusion Softworks

3 – (3)
WARCRAFT 3
Blizzard Entertainment

4 ∧ (13)
NO ONE LIVES FOREVER 2
Monolith Productions

5 ∧ (15)
ANNO 1503
Max Design

6 V (5)
COUNTER-STRIKE
Gooseman



7 V (4)
BATTLEFIELD 1942
Digital Illusions





8 – (8)
MORROWIND
Bethesda Softworks



9 ∧ (14)
HITMAN 2
IO Interactive



10 ∧ (18)
AGE OF MYTHOLOGY
Ensemble Studios

Platz	Tendenz	Vormonat	Spiel
11	∧	(NEU)	**GOTHIC 2** Piranha Bytes
12	V	(7)	**OPERATION FLASHPOINT** Bohemia Interactive
13	∧	(NEU)	**JEDI KNIGHT 2** Raven Software
14	∧	(NEU)	**NEW WORLD ORDER** Termite Games/Project 3
15	V	(11)	**STRONGHOLD CRUSADER** Firefly Studios
16	∧	(NEU)	**DUNGEON SIEGE** Gas Powered Games
17	∧	(NEU)	**NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2** Electronic Arts
18	V	(16)	**DIABLO 2** Blizzard Entertainment
19	∧	(NEU)	**PORT ROYALE** Arcaron
20	V	(10)	**AGE OF EMPIRES 2** Ensemble Studios

DU HAST GEWONNEN!

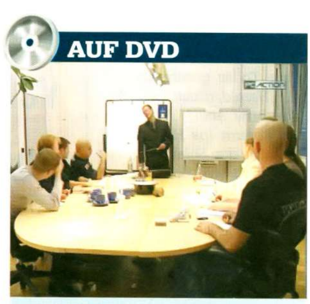
Sebastian Schneier, Würzburg
erhält ein Spiel



JAMES BOND 007: NIGHTFIRE
(Test des Monats 12/2002)

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel?
Schicken Sie uns eine Postkarte mit dem Titel an:
COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Action
Kennwort: „Die zock ich am liebsten"
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
oder per E-Mail an liebling@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats.

AUF DVD



Schulbübchen-Report
VIDEO: So geht's bei Redaktionskonferenzen der PC ACTION zu!

Wertung ist: Ich persönlich finde *Anno 1503* so öde wie die Wüste Gobi. Objektiv und mit dem Blick eines erfahrenen Berufstesters betrachtet ist es aber so heiß wie die wüste Gabi. Jetzt klar, Markus? Sorry, mehr Zeit hab ich nicht. Ich muss die 50.000 Euro von EA verprassen.

SCHWEINEWEITWURF

Wie wär's, wenn ihr den Iscitürk als Verstärkung über uns abwerft? Aber bitte zielen!

CHRISTIAN JUNG, PER E-MAIL

Sensation: Ahmet Iscitürk hat abgenommen!

Foto: action press

Abgesehen davon, dass wir keinen Schimmer haben, was dein seltsamer Brief soll: Die Antwort lautet: Nein. Wir werfen unseren Döner-Mops nirgends ab. Denk dran, Christian: Als das letzte Mal so ein Brocken vom Himmel krachte, sind die Dinosaurier ausgestorben!

ANONIE

Hallo Herr Fränkel, erstens muss ich mal sagen, das Sie eine saugeile Frisur haben. Ich darf so was nicht, sonst flippt meine Freundin voll aus. Ich lese Ihre Zeitschrift schon längere Zeit und überlege, zu anonieren. [...]

MARIO STALLMANN, PER E-MAIL

Äh ... was bitte? Ach so! Anonieren! Klar, mach das! Aber lass dich nicht von deiner Freundin erwischen, sonst flippt die voll aus. Uns wär's natürlich ohnehin lieber, du würdest abonnieren statt zu

anonieren, aber bei deinen Hobbys reden wir dir dann doch besser nicht rein.

DANKE!

Moin! Ich wollte brav „DANKE" sagen, weil ihr uns so ein obergeschmeidiges NOLF2-Poster geschenkt habt. Macht sich echt gut. [...] Dabei stellt sich bei mir die gierigerweise und zugegeben, für 3,30 Euro ganz schön viel verlangende Frage: Warum bringt Ihr so was nicht öfter? Ist es eine Geldfrage? [...]

MARTIN MEYER, BREMEN

Ach nööö, wie kommst du da drauf? Dein Brief erinnert mich übrigens an eine Situation, die ich neulich erleben durfte. Ich hatte mein Auto eben an die Leitplanke gesetzt. Die Hupe war verkeilt und blökte rum. Natürlich schaltete ich sofort die Warnblinkanlage an. Sogleich hielt ein freundlicher Mensch an und eilte herbei. Er: „Oh! Unfall gehabt?" Ich: „Quatsch, ich feiere meine Hochzeit. Und meine neue Alte holt gerade das Bier von der Tanke." Martin, es gibt Momente, da bin ich irgendwie ein bisschen zynisch drauf, ich geb's zu.

AUSGEZEICHNET





Krasse Gegensätze: Kommunionanzug und versiffte Gotcha-Kluft.

Tach! Habe ein paar Bilder für euch gezeichnet! Ich hoffe mal, dass ihr Verwendung für diese findet! Will die ja auch nicht umsonst gezeichnet haben!

SERGEJ SCHACHOW, PER E-MAIL

Ja, Sergej. Voll super, du! Spitze! Klasse! Wir sind hin und weg! Ein Hitman, der aussieht wie ein depressiver Äthiopier bei seiner Erstkommunion. Und Karl Dall in einem *Counter-Strike*-Tarnanzug für Sozialhilfeempfänger. Danke! Hat uns sehr gefreut. Ach ja, an alle anderen Leser: Künftig nehmen wir nur noch Akt-Zeichnungen von attraktiven Frauen an. Vielen Dank für die Kooperation.

BAHNHOF?

[...] Dein Bericht über die Erfahrung, mal mit Dark-Age-of-Camelot-Spielern „gesprochen" zu haben, hat mich förmlich vom Stuhl gerissen (Gruß an die Schwerkraft), ich kam aus dem Lachen gar nicht mehr raus. Ich bin selber leidenschaftlicher DAoC-Spieler und muss dir leider sagen, dass so nicht nur die absoluten Hardcorezocker, sondern im Prinzip jeder in DAoC so spricht. [...] Ich hoffe, du hast allen, die vor der Entscheidung standen, evtl. mal ein MMORPG anzufangen, die Entscheidung nicht mit deinem Bericht bereits abgenommen. Traut euch ruhig und ihr werdet sehen, es gibt sehr viele sehr nette Spieler da draußen. [...]

ZLATKO KORDIC, RECKLINGHAUSEN

Und was bringt das dann, wenn man die nicht versteht? Wo sie doch alle ihre Chat-Nachrichten tippen als seien sie Legastheniker, hätten sie zehn Jahre in Usbekistan bei ihrem Vater gelebt und dann eben so lange bei Mama aus Nordwest-Burundi? Ne Leute, überlegt euch wirklich gut, ob ihr euch das antun wollt!

PRAKTIKUM, JA?

Man könnte jetzt zeilen- und seitenweise weiter eine Lobhymne auf Ihre Kolumne und die Rubrik „Vorsicht bissiger Redakteur" vortragen, aber auf dieses Geschleime können wir beide wohl gut verzichten. Worum es in dieser Mail eigentlich geht ... um ein Praktikum ... Lehnen Sie sich zurück, bleiben Sie ruhig und nehmen Sie die Finger (respektive Mauszeiger) vom Löschbutto

Zu spät!

[...] Jetzt zu dir Harald. Was für Eltern muss man haben, um so verdorben und sarkastisch zu sein? Oder bist du mal vor einen Schrank geknallt? Oder vom Baum gefallen und unsanft aufgeschlagen? Oder ist dir mal fast das Ohr abgefahren worden (mit dem Schlitten)? [...]

ALEXANDER BONCZYK, WEIMAR

Nein, es gibt zwei Gründe, Alexander: Erstens kam ich per Saugglocke zur Welt. Und zweitens hat der Arzt direkt nach der Geburt meinen Arsch mit dem Gesicht verwechselt und mir statt des obligatorischen Popo-Klapses voll eine in die Fresse zentriert. Na ja, vielleicht war's auch Absicht, aber weis' so einen Kunstfehler erst mal nach!

IRRSINN!

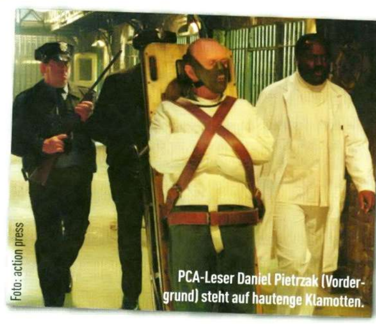


Foto: action press

PCA-Leser Daniel Pietrzak (Vordergrund) steht auf hautenge Klamotten.

Jetzt habe ich endlich einen Internetanschluss und muss einen unverzeihlichen Fehler aufdecken, weil keiner weiß, wie Nummer 47 [in *Hitman 2*] ***die Klaviersaite einsetzt. In Ausgabe 10/02 steht, er würde seine Opfer damit erwürgen und in Ausgabe 12/02 steht beim Test zu James Bond 007: Nightfire auf Seite 72 (bei den Vergleichen mit anderen Spielen) Würge-Klaviersaite. Ich habe zwar auch einen unverzeihlichen Fehler gemacht und zwar es verpasst, Ausgabe 11/02 zu kaufen (deswegen weiß ich auch nicht, ob ihr in der Ausgabe den gleichen Fehler gemacht habt) aber das ist egal. Zurück zur Klavier-***

Verzweifelt gesucht: Die hässlichsten Leser!

Sie sind hässlich wie ein Pavian-Po? Ein derart schlimmer Gesichtsstreuselkuchen, dass Mama in Ihrer Kindheit eine postnatale Abtreibung beim Jugendamt durchsetzen wollte? Kurz: Sie sehen aus wie ein PC-ACTION-Redakteur? Dann schicken Sie Fotos. Denn wir suchen unsere Doppelgänger! Was wir mit denen anstellen, wissen wir noch nicht genau – vielleicht ein lustiges Video drehen? Ein bisschen gemeinsam weinen, weil wir so scheiße aussehen? Keine Ahnung. Aber die Idee – übrigens von unserem Leser Dominik Dziatzko aus Rheinbach (und Frau Bunkes Mama) – finden wir lustig. Also: Unter der bekannten Adresse oder per Mail melden! Absender und Telefonnummer nicht vergessen!

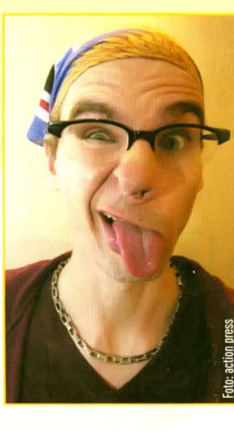


Foto: action press

Es wird sich doch wenigstens ein Leser finden, der so hässlich ist wie PCA-Chefredakteur Christian Bigge?

saite: Und? Seid ihr gespannt, was man damit macht? Ja dann erkläre ich euch erst mal, wieso man als Profikiller niemanden erwürgt: Bis ein Mensch an Sauerstoffmangel ... [an dieser Stelle müssen wir leider aus Gründen des Jugendschutzes die pathologische Abhandlung kurz unterbrechen]. *Falls ihr so nett seid, meinen Leserbrief abzudrucken, ist hier mein Vorname: Daniel. Meinen Hinternamen verrate ich nicht. [...] Ach ja, ich hätte da noch zwei Bitten. Die erste wäre: Stempelt mich nicht als Psychopath ab. [...] 2. Her mit dem American-Conquest-Poster, weil ich diesen Fehler aufgedeckt habe (das mit der Klaviersaite). [...] Scheiße, jetzt muss ich ja doch meinen Hinternamen verraten, sonst bekomme ich ja nicht das Poster.*

DANIEL PIETRZAK, WERNIGERODE



Und Brigit Fonda sagte zu Fränkel: „Ist doch nicht so schlimm! Kann jedem mal passieren!"

Nie und nimmer kriegst DU das. Psychopath! Würger von Wernigerode! ICH will nicht schuld sein, dass dort dann jemand mit einem Poster aufgehängt, erschlagen oder erstochen wird oder so. Schmink's dir also ab und stell dich besser der Polizei!

FÜRS FAMILIENALBUM

Betreff: Ich find dich geil! [...] Hoi Fränkel! [...] Mein Anliegen ist Folgendes: Im Auftakt der PCA habt Ihr ja immer kurz die Redaktion mit Bildern abgedruckt und ein kleines Statement dazugegeben. Da ich ein Photoshopler bin (einer, der mit Photoshop krasse Bilder macht) und ich jede Menge Bilder brauche, um sie irgendwie in meine Bilder einzubauen, wollte ich mal eben fragen, ob du mir deine aus dem Auftakt zusenden könntest, da du dort gerade in die Kamera guckst. Eine Seitenansicht wäre übrigens auch nicht schlecht. [...]

CHRISTOPH KOLLMANN, PER E-MAIL

Geil? Krasse Bilder? Na logo, Christoph! Ich schick dir sofort Fotos! Lass mich raten: Zwei Wochen später tauche ich auf der Seite www.fraenkelnacktundhemmungslos.de auf, mein Kopf ist auf den Körper des bumsfidelen „Erotik"-Darstellers Rocco Siffredi montiert und ich bin gerade dabei ... na ja ... lassen wir das, aber: VERGISS ES EINFACH!

TOLLE WURST!

Hi Harald, kannst du mir mal sagen, was der Bunke einfällt, zu sagen, wir Göttinger taugen nur als Wurst? Oder kaufen jetzt neuerdings auch Würste die PCA? [...] Ich will eine Entschuldigung!!!

MARC S., GÖTTINGEN



Ärzte haben es mit der Stuhlprobe von Joachim Hesse nicht leicht.

Entschuldigung, Marc, aber leider hat Frau Bunke Recht. Ich meine, hey: Kollege Sauerteig ist aus Göttingen! Muss man da noch mehr sagen? Und uns ist es wurst, ob Göttinger, Wiener, Frankfurter oder Nürnberger die PC ACTION kaufen. Hauptsache es sind viele, wir werden endlich reich und müssen den Scheiß hier nicht ewig machen.



KLUGSCHEISSER DES MONATS

Mann, Leute! Ihr seid sooo doof! Beim Mini-Quiz auf Seite 49 steht in der Bewertung: „Mehr als 10 Fragen richtig..." Es gab gar keine 10 Fragen! [...]

FREDERIK MÖLLERS, PER E-MAIL

Wer hat denn das schon wieder verbockt bei der letzten Frage eures Mini-Quizes auf Seite 49 steht: „Richtige Antwort: D". Aber die Möglichkeiten gehen nur bis C. [...]

CHRISTOPHER FRANK, WALTROP

Frederik? Christopher? Ihr müsst jetzt stark sein. Also: Es ging in dem Fragebogen doch darum, herauszufinden, wer das Zeug zum Top-Spion hat. Könnt ihr bis hier noch folgen? Prima! In der Bewertung hieß es dann:

Mehr als zehn Antworten richtig:
Sehr gut – Sie würden es als Geheimagent sehr weit bringen!

Mehr als fünf Antworten richtig:
Nicht schlecht – irgendwo zwischen Pierce Brosnan und Sean Connery.

Keine Antwort richtig:
Na ja – irgendwo zwischen einem PCA-Redakteur und einer Scheibe Toastbrot.

Jetzt standen da aber nur vier Fragen, gell? Könnt ihr immer noch folgen? Gut! Weiter: Ich weiß nicht genau – aber könnte es sein, dass das Absicht war? Dämmert's? Nein? Dann sag ich's euch: Bei vier Fragen kann man natürlich nicht mehr als fünf richtig beantworten. Ach ja: Zehn übrigens auch nicht. Und was bedeutet das? Ihr seid so was von durch den Test gerasselt, dass wir hiermit eine Extrabewertung (zum Ausschneiden und überkleben der alten) für euch nachliefern müssen:

Ihre Bewertung:

Das Quiz nicht kapiert, aber klugscheißen wollen:
Glückwunsch – Frederik Möllers und Christopher Frank haben doppelt so viele Gehirnzellen wie eine Scheibe Toastbrot (also, wenn man sie zusammenrechnet natürlich ...).

HEISSES HANDY!

[Betreff: Gewinnspiel „Her damit!"] *Meiner Meinung nach sollte der Handyhalter mir gehören! Du fragst warum? Ich war bis vor kurzem stolzer Handybesitzer. Dann ist mir ein Unglück passiert. Ich legte mein Handy auf meinen Nachttisch. Nur war blöderweise daneben meine Bettlampe, die leider ein klein wenig zu warm wurde. Als ich am nächsten Morgen aufgestanden bin, hatte ich ein wunderschönes Loch in meinem Handy (siehe Bild). Damit mir so was nicht noch mal passiert, wäre so ein Handyhalter praktisch, da der einen Ehrenplatz neben meinem Monitor bekommen würde und mein neues Handy in Zukunft vor meiner Lampe sicher wäre.*

BJÖRN FRAUENDIENST, WITTEN

Schon wieder im Arsch: Darth Vaders Vibrator.

Björn, falls diese Story stimmt, muss sich dein IQ in einem Bereich bewegen, der mit heutigen wissenschaftlichen Methoden quasi nicht messbar ist. Also irgendwo zwischen Kelly Bundy und einer Klobürste. Oder du lässt das Licht zum Schlafen tatsächlich an, weil du vor Angst sonst bettnässen würdest. Beide Szenarien sind so was von Mitleid erregend – ich schick dir das Ding.

LEBENSRETTER

Hallo ... ein Beamter ergreift das Wort! Lieber Herr Fränkel! Wenn es Ihre Leserbriefkommentare nicht mehr geben würde, müsste ich mich unter Aktenstapeln begraben lassen. Sie retten mir monatlich erneut das Leben. [...]

FRANK DREWELLO, STAATSANWALTSCHAFT HAMBURG, PER E-MAIL

Scheiße. Das wollte ich nicht. Ausgerechnet ein Beamter! Wenn Sie nicht bei der Staatsanwaltschaft Hamburg wären, Herr Drewello, würde ich jetzt schreiben: Ergreifen Sie besser nicht das Wort, sondern ausnahmsweise mal den Stift, um was zu arbeiten, Sie Faulti..., äh Sie Turbidus-Paluslassus-Piscis! Immerhin zahle ich mit meinen Steuern Ihr viel zu hohes Gehalt! Aber das schreib ich besser nicht, Sie sitzen wohl an einem sehr langen Hebel, vermute ich. Eine Frage noch: Hab ich jetzt wenigstens was bei Ihnen gut? Wenn der David-Haselnuss-Fanclub gegen mich Strafanzeige stellt oder so?



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!* **Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.** Los jetzt! Ab die Post!

An **LESERBRIEFE@PCACTION.DE** oder

COMPUTEC MEDIA AG
REDAKTION PC ACTION/LESERBRIEFE
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (0451/4906-700; computec.abo@pvz.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/8882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe Service-Seite 192 und DVD-Papphülle).

... eines Ihrer Spiele nicht will, wie Sie wollen, DENN: Dafür bieten wir Ihnen die Service-Seiten 192-193 mit Hersteller-Hotlines.



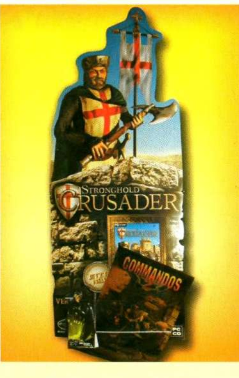
Spielefirmen wollen, dass wir ihre Spiele lieben. Deshalb regnet's dauernd Geschenke. Das ist schön. Nicht für uns. Für Sie! Wir geben die Sachen nämlich ab. Schreiben Sie uns eine E-Mail an **LESERBRIEFE@PCACTION.DE** mit dem Stichwort **„HER DAMIT!"**. Vergessen Sie nicht, zu begründen, warum Sie das Zeug unbedingt brauchen.

DIESEN MONAT IM ANGEBOT:

1 Pappaufsteller „Stronghold Crusader"
(Modell „Der grimmige König", ca. 1,60 hoch!)

1 Poster „Commandos 2"
(Hochwertiger Kunststoff, abwischbar; der Clou: mit 3D-Effekt!)

1 Tisch-Aufsteller „Splinter Cell"
(Sam Fisher mit Leuchtaugen – inklusive drei Batterien!)



GEWINNER DER VORAUSGABE:
Maik de Bernado, Klein-Wülknitz (Poster „American Conquest"), **Björn Frauendienst, Witten** (Handyhalter „QDI Mainboards"), **Johannes Hädicke, Waldweiler** (Kappe „Iron Storm")

vs.

vs.

vs.

vs.

vs.

vs.

vs.

vs.

vs.



MACH DICH BEREIT FÜR DEN GRÖßTEN KAMPF IN DER GALAXIE

Das Warten ist vorbei. Endlich erscheint Master of Orion III, der Nachfolger eines der beliebtesten Strategiespiele aller Zeiten. Bei diesem Spiel bekommst Du die Macht über eine ganze galaktische Zivilisation. 16 einzigartige Alien-Rassen kämpfen um die Herrschaft in der Galaxie. Über Diplomatie, Spionage, Intrigen, Verrat bis zu militärischem Vorgehen sind alle Wege möglich. Hast du die Fähigkeiten deine Feinde zu besiegen, um deine Zivilisation zu glorreichen Kapiteln in den Annalen von Raum und Zeit zu führen?



Ab Januar 2003 erhältlich.
www.moo3.com

Oh, du fröhliche!

Weihnachten: Endlose Gelage. Jährliche Familientreffen. Das obligatorische „Du bist aber groß geworden". Gähnende Langeweile. Da wünscht man sich etwas Abwechslung und – Action!

Half-Life	70%	13 Euro
Red Faction	71%	13 Euro
Heavy Metal F.A.K.K. 2	74%	11 Euro
Dark Project 2	75%	10 Euro
Undying	76%	15 Euro
Deus Ex	76%	22 Euro
No One Lives Forever - SE	77%	25 Euro
Zanzarah	79%	20 Euro
Serious Sam 2	80%	15 Euro
Aliens versus Predator 2	82%	20 Euro

760% Spielspaß für nur 164 Euro!!!

Ahmet Iscitürk hat auf seinem Einkaufszettel wieder die Perücke vergessen.

Damit an Weihnachten ordentlich Action angesagt ist, brauchen Sie nicht einmal die eben erst zum Fest eingeheimsten Kröten komplett verpulvern. Die hier vorgestellten Spiele sind in jedem Fall ihr Geld wert und sorgen für hunderte Stunden Unterhaltung. In unseren Top-Ten der preisgünstigsten und besten Ballerspiele findet sich was für jeden Geschmack. Egal, ob Sie das anspruchsvolle Rollenspiel, einen Horrorschocker mit Gänsehautgarantie oder eher einen geradlinigen, dafür Adrenalin treibenden Ego-Shooter suchen. So viel Spaß für wenig Geld!



PLATZ 10: HALF-LIFE

Für einen Methusalem hat sich *Half-Life* gut gehalten. Die lebensechte Umgebung, Story, Gegner und Rätsel können immer noch faszinieren. Rund geht es im Mehrspielermodus bei *Counter-Strike*. Taktik und perfektes Teamplay stehen im Vordergrund. *Half-Life Generation v3* für rund 30 Euro enthält zusätzlich die Add-ons *Blue Shift* und *Opposing Force*. Wenn Sie die Letzteres nicht interessiert, kommen Sie mit dem „normalen" *Half-Life* für rund 13 Euro plus dem PC-ACTION-Counter-Strike-Sonderheft für 6,50 Euro (auf dessen DVD Sie über 4.000 Megabyte Add-ons, Karten und Mods finden) noch günstiger weg.

WERTUNG

MINDESTENS: P500, 128 MB RAM, Win95	PREIS/LEISTUNG	86%	EINZELSPIELER
HERSTELLER: Valve	STEUERUNG	84%	70%
	GRAFIK	71%	
TEST IN AUSGABE: 12/1998	SOUND	87%	
PREIS: ca. € 13,-	MEHRSPIELER	87%	



PLATZ 9: RED FACTION

Auf dem Mars fristen Sie als einfacher Minenarbeiter Parker ein ödes Leben. Eine Revolution drängt Sie in die Rolle des Helden, der gegen die korrupte Oberschicht mit Waffengewalt vorgeht. In den Minen und Gebäudekomplexen kommt eine Besonderheit des Ego-Shooters zur Geltung: Mithilfe von Sprengladungen und Raketenwerfern dürfen Sie massive Mauern pulverisieren und die 20 Levels umgestalten. Eine gelungene Gegner-KI sorgt für spannende Feuergefechte. Defizite zeigt *Red Faction* vor allem in der Story und der Atmosphäre. Ihr Protagonist bleibt blass und will einem nicht so recht ans Herz wachsen.

WERTUNG

MINDESTENS: P500, 128 MB RAM, Win95	PREIS/LEISTUNG	85%	EINZELSPIELER
HERSTELLER: Volition	STEUERUNG	84%	71%
	GRAFIK	66%	
TEST IN AUSGABE: 10/2001	SOUND	78%	
PREIS: ca. € 13,-	MEHRSPIELER	67%	





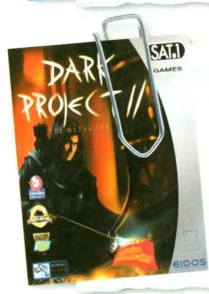


PLATZ 8: HEAVY METAL F.A.K.K. 2



Wenn Julie sich in ihr sexy, hautenges Outfit zwängt, schlagen Spielerherzen höher. Denn so alt wie das Vorbild sieht die virtuelle Julie selbst über zwei Jahre nach ihrem Debüt noch lange nicht aus. In der Verfolgerperspektive lösen Sie knackige Rätsel, mühen sich in harten Jump'n'Run-Einlagen ab und setzen skurrilen Monstern ein Ende. Leider ein ziemlich kurzes Vergnügen, denn nach rund 15 Stunden ist Julie fertig und ein Mehrspielermodus existiert nicht. Aber: besser kurz und heftig als lang und langweilig. Und heftig ist das richtige Wort, wenn Julie ihr monströses Waffenarsenal auspackt.

WERTUNG		EINZELSPIELER
MINDESTENS: P500, 128 MB RAM, Geforce, Win95	PREIS/LEISTUNG 88%	74%
HERSTELLER: Ritual	STEUERUNG 84%	
TEST IN AUSGABE: 09/2000	GRAFIK 76%	
PREIS: ca. € 11,-	SOUND 85%	
	MEHRSPIELER –	

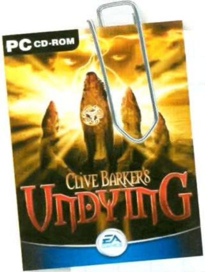


PLATZ 7: DARK PROJECT 2



In der Rolle des Meisterdiebs Garrett setzen Sie Ihr Abenteuer als unverbesserlicher Langfinger fort. Statt mit brachialer Gewalt sind Sie meist schleichend unterwegs. Durch die Schatten an Wachen vorbei. Sie klauen alles, was nicht niet- und nagelfest ist. Die neuen Erfindungen des Metal Age machen Garrett das Leben schwer: Die Mechanisten setzen dampfgetriebene Roboter ein. Statt des üblichen Knüppelhiebs auf den Hinterkopf können Sie diesen Wachen nur per Wasserpfeil den Ofen ausschalten. Für nervenzerreißende Spannung ist auch ohne blutige Kämpfe gesorgt, die Sie in den höheren Schwierigkeitsgraden partout vermeiden müssen.

WERTUNG		EINZELSPIELER
MINDESTENS: P500, 128 MB RAM, Win95	PREIS/LEISTUNG 90%	75%
HERSTELLER: Looking Glass	STEUERUNG 81%	
TEST IN AUSGABE: 05/2000	GRAFIK 53%	
PREIS: ca. € 10,-	SOUND 88%	
	MEHRSPIELER –	

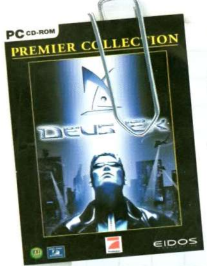


PLATZ 6: UNDYING



Horrorautor Clive Barker versorgte DreamWorks mit dem passenden Szenario für den Gruselschocker *Undying*. In der Rolle von Patrick Galloway versuchen Sie, den gespenstischen Ereignissen im Herrenhaus Ihres Freundes auf den Grund zu gehen und treffen dabei auf allerlei lichtscheues Gesindel: Zombies, lebende Skelette, Dämonen und Geister trachten nach Ihrem Lebenssaft. Nur mit Waffengewalt und Magie können Sie die eigene Haut retten. Tolles Missionsdesign und schauriges Gruselflair machen *Undying* zum Spiel für harte Horrorfans. Langeweile kommt hier höchstens bei den teilweise abgedroschenen Rätseln auf.

WERTUNG		EINZELSPIELER
MINDESTENS: P700, 128 MB RAM, Win95	PREIS/LEISTUNG 89%	76%
HERSTELLER: DreamWorks	STEUERUNG 85%	
TEST IN AUSGABE: 03/2001	GRAFIK 77%	
PREIS: ca. € 15,-	SOUND 93%	
	MEHRSPIELER –	

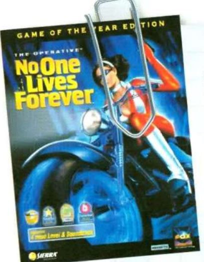


PLATZ 5: DEUS EX



Eine wahrlich düstere Zukunft im Stil von *Blade Runner* zeichnete Ion Storm und schuf damit eines der besten PC-Spiele aller Zeiten. Im Jahr 2052 machen Sie als Agent J. C. Denton einige überraschende Entdeckungen und werden von der eigenen Regierung gejagt. In der Mischung aus Actionspiel und Adventure besitzen Sie dank multipler Lösungswege eine ungeahnte Handlungsfreiheit. Zudem dürfen Sie ihr Alter Ego nach eigenen Wünschen entwickeln. Das Resultat ist ein Rollenspiel der Spitzenklasse, das sich durch seine packende Atmosphäre, abgefahrene Story und enorme Wiederspielbarkeit auszeichnet. Ein Muss für jeden PC-Spieler.

WERTUNG		EINZELSPIELER
MINDESTENS: P500, 128 MB RAM, Win95	PREIS/LEISTUNG 82%	76%
HERSTELLER: Ion Storm	STEUERUNG 82%	
TEST IN AUSGABE: 01/2000	GRAFIK 53%	
PREIS: ca. € 22,-	SOUND 81%	
	MEHRSPIELER –	



PLATZ 4: NOLF SPECIAL EDITION



Agentin Cate Archer musste schon in ihrem ersten Abenteuer sämtliche Tricks einsetzen, um die bösen Buben der Untergrundorganisation H.A.R.M. auszuschalten. Der besondere Charme des Spiels entsteht durch die vielen dargestellten Orte: In den 60 Missionen bereisen Sie die halbe Welt, tauchen in ein Wrack und fliegen sogar in den Weltraum. Da wird selbst James Bond neidisch! Ob Cate subtil um Gegner herumschleicht oder Probleme in einer offenen Konfrontation aus dem Weg räumt, dürfen Sie entscheiden. In jedem Fall hart zur Sache geht es im Mehrspielermodus, es heißt schließlich nicht umsonst Deathmatch.

WERTUNG		EINZELSPIELER
MINDESTENS: P700, 128 MB RAM, Geforce, Win95	PREIS/LEISTUNG 82%	77%
HERSTELLER: Monolith	STEUERUNG 86%	
TEST IN AUSGABE: 01/2001	GRAFIK 74%	
PREIS: ca. € 25,-	SOUND 89%	
	MEHRSPIELER 72%	



PLATZ 3: ZANZARAH

Ballerspiele müssen nicht immer in Blutorgien enden, wie *Zanzarah* – eine Mischung aus Adventure und rasantem Action-Spiel – beweist. Protagonistin Amy will das Reich der Feen retten und schickt dafür domestizierte Exemplare des kleinen, geflügelten Geschmeiß in die Schlacht. So sorgen knallharte Deathmatches zwischen den Feen für actiongeladene Abwechslung im eher ruhigeren Adventure-Part. Langzeitmotivation baut *Zanzarah* nach dem Pokémon-Prinzip auf: Die Feen verbessern mit jedem gewonnenen Gefecht ihre Fähigkeiten. Hochgezüchtete Flattermänner räumen im Mehrspielermodus richtig ab.

WERTUNG

MINDESTENS: P800, 128 MB RAM, Win95
HERSTELLER: Funatics
TEST IN AUSGABE: 05/2002
PREIS: ca. € 20,-

PREIS/LEISTUNG	86%
STEUERUNG	81%
GRAFIK	81%
SOUND	88%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 79%





PLATZ 2: SERIOUS SAM 2

Hirnlos ballern bis die Wumme glüht – ernsthaft, *Serious Sam 2* lässt Sie Adrenalin schwitzen. Die überzogene Metzelorgie ist der Kick schlechthin. Erwarten Sie nur keinen niveauvollen Inhalt. Zum Ausgleich protzt Entwickler Croteam mit niveauvoller Grafik, selbst nach heutigen Maßstäben: Blendende Explosionen, Funkenregen, Flammeninfernos und Pixelblutfontänen treiben den Puls nach oben. Stilvolle Tempelanlagen, finstere Gewölbe und verschneite Bergdörfer stellen einen krassen Kontrast dar. Eine fast verschwenderische Pracht, denn viel Zeit, die Landschaft zu bewundern, bleibt Ihnen bei den riesigen Monsterhorden nicht.

WERTUNG

MINDESTENS: P1000, 256 MB RAM, Geforce 3 Ti, Win95
HERSTELLER: Croteam
TEST IN AUSGABE: 02/2002
PREIS: ca. € 15,-

PREIS/LEISTUNG	93%
STEUERUNG	87%
GRAFIK	83%
SOUND	90%
MEHRSPIELER	85%

EINZELSPIELER 80%





PLATZ 1: ALIENS VS PREDATOR 2

Auf die Schokolade müssen Sie verzichten, aber *Aliens vs Predator 2* erfüllt trotzdem drei Wünsche auf einmal: Sind es doch drei Spiele in einem! Garantierter Angstschweiß läuft Ihnen als Marine den Rücken runter, wenn Sie sich durch die finsteren Gänge tasten. In der Rüstung des Predators werden Sie zum geborenen Jäger, der seiner Beute fast unsichtbar auflauert. Schließlich schlüpfen Sie noch in die Haut eines Aliens, das sich vom kleinen Facehugger zu einem ausgewachsenen Exemplar der Spezies frisst. Ein Horrorspektakel mit Schockerqualitäten. Das zugehörige Add-on *Primal Hunt* ist hingegen nicht empfehlenswert.

WERTUNG

MINDESTENS: P 800, 256 MB RAM, Win95
HERSTELLER: Monolith
TEST IN AUSGABE: 11/2001
PREIS: ca. € 20,-

PREIS/LEISTUNG	90%
STEUERUNG	78%
GRAFIK	73%
SOUND	91%
MEHRSPIELER	83%

EINZELSPIELER 82%



amazon.de

Gewinnspiel

Greif 'ne X-Box ab!



Bei Amazon.de kann jeder schnell, bequem und einfach rund um die Uhr von zu Hause aus die Weihnachtsgeschenke online einkaufen. Auf Wunsch können die Geschenke verpackt, mit einer persönlichen Nachricht versehen und direkt an den Empfänger verschickt werden. Ab einer Bestellung von 20 Euro ist die Lieferung versandkostenfrei. Unter www.amazon.de/geschenke können Sie sich vom Geschenk-Assistenten bei der Suche nach dem passenden Präsent unterstützen lassen. Last-Minute-Schenker können bei Amazon.de bis zum 21. Dezember Geschenke bestellen und kostenlose, elektronische Grußkarten mit Geschenkgutschein verschicken, die innerhalb von 24 Stunden versandfertig sind und noch rechtzeitig ausgeliefert werden!

GEWINNSPIELFRAGE: AB WELCHEM MINDESTBESTELLWERT LIEFERT AMAZON.DE FREI HAUS?

Schicken Sie die Antwort per E-Mail an: gewinnspiel@pcaction.de; Betreff: Gewinnspiel Amazon.de

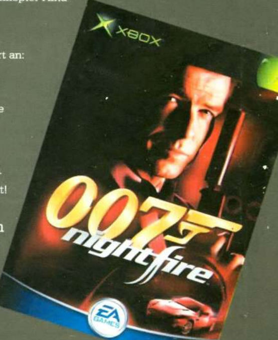
oder eine Postkarte mit der Antwort an:

Computec Media AG
PC ACTION
Kennwort: Gewinnspiel Amazon.de
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Einsendeschluss ist der 20.01.2003.

Vergessen Sie Ihren Absender nicht!

Unter den Einsendungen verlost Amazon.de und *PC ACTION* eine X-Box und ein James Bond 007: Nightfire.



PLATOON™

VIETNAM WAR



- Authentische Armeen
- Strategie pur
- Eine feindliche Umgebung
- Unsichtbare Feinde:

100% REALISMUS!!!!

DAS ERSTE ECHTZEITSTRATEGIESPIEL
IM VIETNAMKRIEG-SETTING!











Entwickelt von:









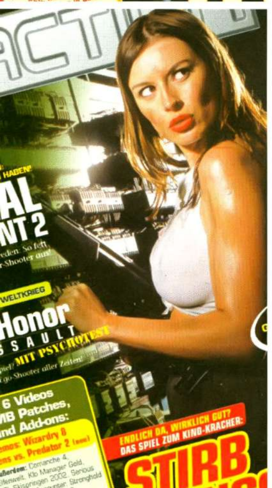

8 Videos
MB Patches,
und Add-ons:
JEDI


WM 2002
Demos, 9 Videos
460 MB Patches,
TOP-Demos:
Zanzarah & Team Factor


SCHON JETZT
Demos, 7 Videos
500 MB Patches,
TOP-DEMOS:
Dungeon Siege und Counter-Strike 1.4
ERSTER TEST & KOMPLETT


7/2002 € 4,99
NEU!
AB SOFORT MIT
DVD


NETZ!
4 Videos
MB Patches,
und Add-ons:
ES IST
COUNTER


6 Videos
MB Patches,
und Add-ons:
ENDLICH DA, WIRKLICH GUT?
DAS SPIEL ZUM KINO-KRACHER:
STIRB

Das war





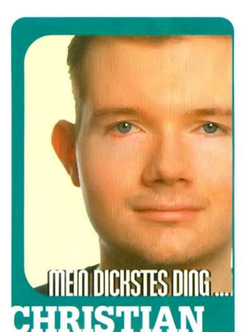



2002!

Der Eindruck täuscht! Alles andere als lieb und nett waren die PCA-Redakteure auch in diesem Jahr. Was sie so alles angestellt haben, verraten wir Ihnen auf den folgenden Seiten.



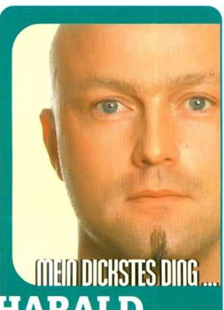




MEIN DICKSTES DING ...

CHRISTIAN SAUERTEIG

Mein dickstes Ding waren ganz klar die vielen dicken Dinger, die es auf der diesjährigen E3 zu bestaunen gab. Klar, dass ich von Spielen spreche, oder? Besonders geil war auch, als Carmen Electra am THQ-Stand meinen rechten Ellenbogen berührte. Hach ja, war schon ein geiles Jahr ...



MEIN DICKSTES DING ...

HARALD FRÄNKEL

Ne, über mein dickstes Ding erzähle ich nix! Aber: Ähnlich großartig fand ich die Neuausrichtung der PCA. Spiele bringen Spaß, also soll es auch Spaß machen, Artikel darüber zu lesen. Die harten Fakten gibt's ohnehin. Und wer uns nicht versteht, darf gern zum Lachen in den Keller und die *FAZ* abonnieren. Viel Spaß!

PC ACTION 2/2002

JANUAR



TITELSTORY: *Stirb Langsam – Nakatomi Plaza*! Endlich da, wirklich gut? Diese Frage beantworteten wir bereits Wochen vor dem Erscheinungstermin.

REDAKTIONELLES: Redaktions-Luftikus Bezold steuerte für Volk, Vaterland und Leserschaft die USA an, um sich *Jedi Knight 2* und *Soldier of Fortune 2* anzugucken. Nebenbei lernte er auf einer echten Shooting-Range den Umgang mit dem Schießeisen. Gefährlich!

BESTES SPIEL: „*Medal of Honor* ist wie ein Kriegsfilm im Kino", urteilte Harald Fränkel und bescherte dem superben Weltkriegs-Shooter eine Spielspaßwertung von 86 %.



FLOP DES MONATS: Erbärmliche 3 % strich der katastrophale *Comic Kicker* ein.

ZITAT DES MONATS: Der *Comic Kicker* war es auch, der Christian Sauerteig beinahe in den Alkoholismus stürzte: „Merke: Wie Karl Moiks Mutantenstadl ist auch diese abartig schlechte Fußballsimulation höchstens im Delirium zu ertragen. (...) Dazu nimmt man eine Flasche ‚Gut & Billig: Der Klare' sowie etwas Eistee, vermischt das Ganze und trinkt es innerhalb von 30 Minuten aus. Nun startet man den *Comic Kicker* und hat eine Menge Spaß."

PC ACTION 3/2002

FEBRUAR



TITELSTORY: Darauf haben *Counter-Strike*-Spieler gewartet: In einer sechsseitigen Vorschau versorgten wir Sie mit den wichtigsten Infos über den *CS*-Nachfolger *Condition Zero* und quetschten obendrein Gearbox-Chef Randy Pitchford im Interview aus. Außerdem im Test: der erste Ego-Shooter im *Command & Conquer*-Universum, *C&C: Renegade*.

REDAKTIONELLES: Es geschehen noch Zeichen und Wunder: Tanja Bunke war auf Entziehungskur und hat sich endgültig von der Online-Droge *Everquest* verabschiedet. Anders ging's Herrn Bigge. Er entdeckte auf der WWCL in Rheinberg seine Vorliebe für fettige Pizzas und alkoholfreie Energy-Drinks.

BESTES SPIEL: Den 88 % von Sid Meiers Rundenstrategie-Hammer *Civilization 3* konnte diesen Monat kein anderer Titel das Wasser reichen.

FLOP DES MONATS: *Melker – Die Elchjagd* stößt trotz putziger Pixelgrafik an die Grenzen der Zumutbarkeit: 6 %!

ZITAT DES MONATS: „Ich hab's getan! Zum allerersten Mal." Harald Fränkel verlor bei seiner ersten *Dragon Ball Z*-Folge nicht nur die Beherrschung, sondern auch die Unschuld.

PC ACTION 4/2002

MÄRZ



TITELSTORY: PC-ACTION-Leser wissen nicht nur mehr, sondern sind obendrein auch noch früher informiert. Als erstes Spielemagazin nahmen wir *Jedi Knight 2* ausführlich unter die Lupe und lieferten die Komplettlösung gleich mit.



REDAKTIONELLES: Die Dreharbeiten zur neuen Kult-Soap *Gute Spiele, schlechte Spiele* liefen auf Hochtouren. Harald Fränkel und Benjamin Bezold gingen in ihren Rollen als Montgomery Schmerz und Schwuchtel Gero super auf.

BESTES SPIEL: Mit verdienten 91 % schaffte *Jedi Knight 2* mit großem Vorsprung die beste Wertung.



FLOP DES MONATS: Ski und Rodel gut? Nicht bei *Winterspiele 2002*, das mit frostigen 7 % eine klassische Bruchlandung hinlegte.

ZITAT DES MONATS: „Ich küsse deine Käsefüße, George Lucas!" – Fränkels Fetisch-Outing im Kommentarkasten zu *Jedi Knight 2*.

PC ACTION 5/2002



TITELSTORY: Christian Bigge, Harald Fränkel und Alexander Geltenpoth zogen sich zum *Dungeon Siege*-Test in die tiefsten Redaktionskatakomben zurück und waren von Microsofts Action-Rollenspiel schwer begeistert. Ferner verrieten wir Ihnen kurz vor der Veröffentlichung von *Soldier of Fortune 2* die letzten Details über den harten Ego-Shooter rund um Söldner-Opa John Mullins.

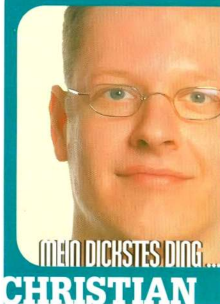
REDAKTIONELLES: Flusi-Experte Benjamin Bezold entsorgte seine museumsreife Daddel-Kiste und besorgte sich bereits einen Tag vor dem offiziellen Verkaufsstart den neuen Aldi-PC. Natürlich ohne Warteschlangen.

BESTES SPIEL: Zwei Sportspiele teilten sich diesen Monat die 87%-Wertung: *FIFA WM 2002* und *Tony Hawk 3*.

FLOP DES MONATS: Joachim Hesse fand *Blood & Lace* so was von schlecht, dass er den 21%er anonym an seinen ehemaligen Deutschlehrer schickte.

ZITAT DES MONATS: „Ich bin so schön, ich bin so toll und hau euch allen die Bude voll", dachte Christian Sauerteig, als er sich zum verlagsinternen Fußballturnier anmeldete. Und scheiterte gleich in der Vorrunde an Herrn Bigge. Tja, Hochmut kommt bekanntlich vor dem Fall.

APRIL



MEIN DICKSTES DING...

CHRISTIAN BIGGE

2002 – das deutsche Pleitenjahr! Westka, Blackstar, Innonics, Software 2000, Ikarion – alle weg. Wen vergessen? Egal, zum Glück gibt's Anzeichen der Besserung. Elsa kam zurück, Funatics bastelt wieder Spiele, Phenomedia macht weiter, Jowood hält durch – hoffentlich. Freuen wir uns auf bessere Zeiten und geniale Spiele.

PC ACTION 6/2002



TITELSTORY: Und wieder die Ersten! Diesen Monat beglückten wir unsere Leser mit dem ersten Test zu *Soldier of Fortune 2* mitsamt einer ausführlichen Komplettlösung.

REDAKTIONELLES: Der unfassbare Amoklauf in Erfurt sorgte für reichlich Gesprächsbedarf. Kurz vor Redaktionsschluss warfen wir unsere ursprüngliche Heft-Planung um und berichteten in einem großen Blickpunkt-Artikel über die Geschehnisse und Folgen, machten aber auch klar, dass nicht jeder Actionspieler automatisch ein potenzieller Mörder ist.

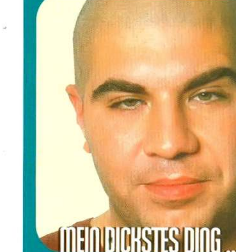


BESTES SPIEL: Mit 89 % heimste *Soldier of Fortune 2* die beste Wertung ein.

FLOP DES MONATS: *Taxi Challenge Berlin* und *E.T. – Der Außerirdische* lieferten sich ein spannendes Kopf-an-Kopf-Rennen, das der lustige Leuchtfinger mit 11 % gewann.

ZITAT DES MONATS: Andreas Moser aus Schöngeising mailte unserem Leserbriefonkel Fränkel folgende Zeilen: „Servus Fränkel, du alte Drecksau. Es ist schön zu wissen, dass es ein größeres Arschloch gibt als mich!"

MAI



MEIN DICKSTES DING...

AHMET ISCITÜRK

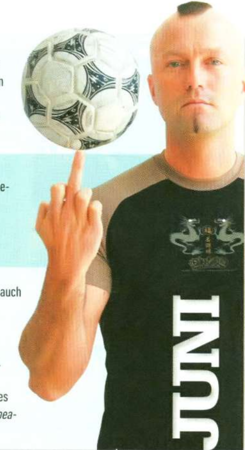
Mein Vater kam einst in dieses Land, um es auszubeuten und um blonde Chicks abzuschleppen. Die heutige Realität sieht leider anders aus. Dank Rot-Grün werde ich mehr denn je vom Staat geschröpft und darf trotzdem nicht wählen. Wäre mein Vater schon tot, dann würde er sich mehrmals im Grabe umdrehen.

PC ACTION 7/2002



TITELSTORY: PC ACTION lädt zum Schlachtfest! Auf elf Seiten fanden Sie den weltweit ersten Test zu Blizzards Echtzeitstrategie-Knaller *Warcraft 3*. Außerdem flogen wir für Sie brandheißes Material zu *Doom 3* von der E3 ein.

REDAKTIONELLES: PC-ACTION-Leser haben Besseres verdient als den üblichen Spielemagazin-Einheitsbrei. Deshalb haben wir der PCA ein nagelneues Layout, mehr Humor und natürlich eine fette DVD spendiert. Und das Ganze für keinen Cent mehr!

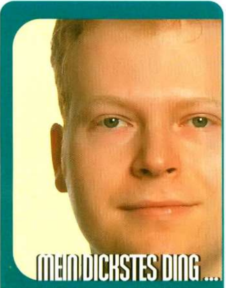


BESTES SPIEL: Nicht mal Strategie-Hasser kriegen von *Warcraft 3* Ausschlag. Deshalb auch die traumhafte Wertung von 93 %.

FLOP DES MONATS: Das Beste an *Die Jagd auf den Roten Baron 2* sind die lustigen Packungstexte. Benjamin Bezold servierte den stinklangweiligen Arcade-Shooter mit 29 % ab.

ZITAT DES MONATS: Benjamin Bezold staunte nicht schlecht, als er die Installation des *FS 2002*-Add-ons *Captain Speeking* startete: „Aufgrund der Fortgeschrittenheit von *Captain Speaking* kann dieser Vorgang um die 2 ½ Stunden dauern. Vielen Dank für Ihre Geduld."

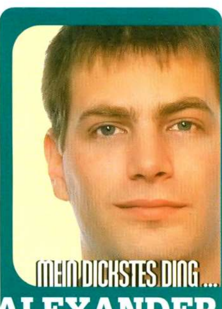
JUNI



MEIN DICKSTES DING ...

BENJAMIN BEZOLD

Ist das Flugsimulations-Genre wirklich tot? Schaue ich mir das Spielejahr 2002 an, bleibt mir nichts anderes übrig, als mit dem Kopf zu nicken. Gerade mal zwei bis drei nennenswerte Titel, bei denen ich zum Joystick greifen konnte, landeten auf meinem Tisch. Und für 2003 sieht's auch nicht viel besser aus. Wirklich schade.



MEIN DICKSTES DING ...

ALEXANDER GELTENPOTH

Ein besonders dickes Ding war die Reaktion der BPjM auf *Counter-Strike*: Wenn früher ein Prüfungsantrag zu einem Ego-Shooter vorlag, in dem die Spieler vorsätzlich auf virtuelle Menschen schießen, dann konnte man davon ausgehen, dass der Titel indiziert wird. Jetzt nicht mehr. Es geschehen noch Wunder!

PC ACTION 8/2002

JULI

TITELSTORY: Scharfe sechs Seiten über die noch schärfere Cate Archer gab's in unserer August-Ausgabe.

REDAKTIONELLES: Yarak Kafa! Alle ma' lachen! Ab sofort spricht die PC ACTION dank unseres neuen Redaktions-Putendöners Ahmet Iscitürk auch Türkisch. Außerdem sorgte das *DreckBallZ*-Video für Freude bei Alt und Jung.

BESTES SPIEL: 85 % reichten *Neverwinter Nights* nur zum zweiten Platz, die beste Wertung staubte nämlich das *Operation Flashpoint*-Add-on *Resistance* ab.

FLOP DES MONATS: Der *Moorhuhn*-Verschnitt *Wahlschlacht 2002* ziert mit 15 % diesen Monat das Tabellenende.

ZITAT DES MONATS: Harald Fränkel über *Britney's Dance Beat*: „Mein Plan war: Installieren, die Songs durch Rammstein-Lieder ersetzen und Spaß haben. Hätte bestimmt lustig ausgesehen: Pop-Backgroundtänzer hampeln sich zu ‚Bück dich!' einen Wolf. Ging leider nicht. Das Spiel nutzt keine MP3s. Mist!"

PC ACTION 9/2002

AUGUST



TITELSTORY: Obermafioso Joachim Hesse war gar nicht mehr vom Monitor wegzukriegen. Grund: Sein zehnseitiger Test des Monats zu *Mafia*. Ferner fanden Sie zwei echte Schmankerl auf unsere Cover-DVD. Nämlich die *America's Army*-Vollversion sowie unser obergeniales Blödelvideo *Der Herr der Zwiebelringe*.



REDAKTIONELLES: Christian Sauerteig grillte seinen bodygebuildeten Beach-Body in Ägypten und traf beim Anbaggern zwei Bekannte: Alexander Geltenpoth und Tipps&Tricks-Chef Florian Weidhase. Herzliches Beileid für diesen verkorksten Urlaub.

BESTES SPIEL: *Mafia* begeisterte auf Anhieb die gesamte Redaktion und ergatterte eine Spielspaßwertung von 92 %.

FLOP DES MONATS: Beinahe eine Sehnenscheidenentzündung bekam Herr Sauerteig beim Test von *Klassikicker* und schickte es mit 10 % in die Kreisklasse der Fußballspiele.

ZITAT DES MONATS: Ahmet Iscitürk in seinem Kommentarkasten zu *Mafia*: „Wenn ich selbst ein Spiel entwickeln sollte, würde es genau wie *Mafia* sein, nur dass dann mehr weibliche Brüste und türkische Supermenschen vorkommen würden." Wir beten, dass Ahmet niemals bei einer Spielefirma landet.

PC ACTION 10/2002

SEPTEMBER



TITELSTORY: Die allerersten Tests zu *UT 2003* und *Hitman 2* waren die Highlights unserer September-Ausgabe. Außerdem begeisterten wir unsere lieben Leser mit den sagenumwobenen Outtakes des Kinospektakels *Herr der Zwiebelringe*.

REDAKTIONELLES: Gut in Schuss war diesen Monat Christian Sauerteig. Auf einem mit internationalen Spitzen-Journalisten angereicherten Mehrspieler-Test von Wanadoos Ego-Shooter *Iron Storm* räumte er alle und alles ab. Sein Lohn: eine wunderhübsche Kaugummi-Automaten-Medaille.



BESTES SPIEL: Eis, Eis, Baby! *NHL 2003* läutet die kältere Jahreszeit mit coolen 91 % ein.

FLOP DES MONATS: Diesen Titel hat sich diesmal keiner wirklich verdient. Wertungsschlusslicht mit 47 % war *Batman: Vengeance*.

ZITAT DES MONATS: „Lutsch mir einer doch einen! Euer Heft ist der Wahnsinn schlechthin!", ergeilte sich unser Leser Robert Sivec per E-Mail. Leider konnte uns dieser Wunsch aber nicht Befehl sein. Danke trotzdem fürs Lob.

PC ACTION 11/2002



TITELSTORY: Endlich hat auch unser Redaktionstürke dank *No One Lives Forever 2* eine Frau zum Rumspielen. Drei Tage und Nächte klebte Haupttester Ahmet sabbernd am Monitor, bis er übermüdet vom Stuhl kippte. Allen Grund zur Freude hatten diesen Monat übrigens auch die *UT*-Zocker unter unseren Lesern. Denn der Oktober-Ausgabe lag der offizielle *Unreal Tournament 2003*-Guide in Form eines 32-seitigen Booklets bei.

REDAKTIONELLES: Während Christian Sauerteig Dieter Bohlens Autobiografie verschlang, belegte Benjamin Bezold einen Tanzcrashkurs für den anstehenden Sanitätsball der Bundeswehr.



BESTES SPIEL: Einen heißen Herbst garantieren mit je 91 % *No One Lives Forever 2* und *Age of Mythology*.

FLOP DES MONATS: Die rote Karte in Form von 8 % zeigte Joachim Hesse den *Party Games*.

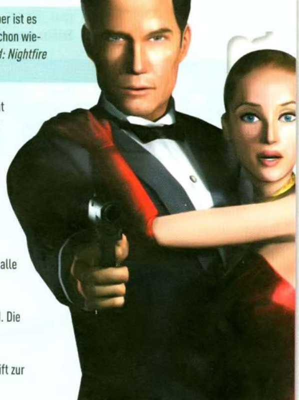
ZITAT DES MONATS: „Ich, Harald Fränkel, habe den IQ eines toten australischen Riesenregenwurms, also irgendwo zwischen neun und elf", gab Harald nach einem Prangerantrag zu. Das wurde aber auch Zeit.

OKTOBER

PC ACTION 12/2002



TITELSTORY: Eigenlob stinkt! Aber ist es nicht genial, dass wir diesen Monat schon wieder als Erste die Tests zu *James Bond: Nightfire* und *Gothic 2* hatten? Eben!



REDAKTIONELLES: Gar nicht verstellen mussten sich Geltenpoth und Iscitürk, als sie bei Karstadt, Kaufhof, Saturn und Co. für unseren großen Händlertest als blöde Computerspieler armen Verkäufern ein Beratungsgespräch aufzwangen.

BESTES SPIEL: Gleich zehn Spiele schafften diesen Monat 85 % oder mehr, alle Achtung! Spitzenreiter mit 91 %: das erstklassige Rollenspiel *Gothic 2*.

FLOP DES MONATS: Kein wirklicher Flop, aber in jedem Fall enttäuschend. Die Architekten-Simulation *Crazy Designer* mit mauen 36 %.

ZITAT DES MONATS: „Beine breit für die USA!", Ahmet Iscitürks Überschrift zur *Splinter Cell*-Vorschau.

PC ACTION 1/2003

TITELSTORY: „So geil wird 2003!" Wir stellen Ihnen die heißesten Spiele der kommenden zwölf Monate bereits jetzt vor.

REDAKTIONELLES: „Bubbles" heißt kein neues Spiel, sondern die architektonische Meisterleistung, die uns eine ganz neue Arbeitsatmosphäre bescheren wird. Bis es so weit ist, werkelt die PCA-Redaktion auf einer Großbaustelle ohne Türen und Wände.

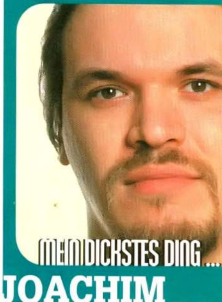


BESTES SPIEL: Amtliche 91 % staubt *NBA Live 2003* ab und sichert sich damit zum Jahresabschluss den Titel des Testsiegers.

FLOP DES MONATS: Mit sensationellen 2 % schickt Ahmet Iscitürk den grottigen Ego-Shooter *War Soldiers* in die ewigen Jagdgründe. Richtig so!

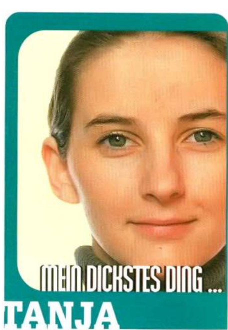
ZITAT DES MONATS: „Sag mir mal einer 'n anderes Wort für Stadtaufbau!" – Tanja Bunke gingen beim XXL-Test von *Sim City* langsam die Wörter aus.

DEZEMBER



MEIN DICKSTES DING ... JOACHIM HESSE

Wie zahlreiche Politiker, Zeitungen und Fernsehsender auf den Amoklauf von Erfurt reagiert haben, lässt mich auch Monate danach noch gruseln. Die Hexenjagd auf Computerspiele(r) offenbarte Abgründe tiefster Inkompetenz dieser Menschen. Zum Glück gibt es auch seriöse Dokumentationen wie das ZDF mit *Games Odyssee* bewies.



MEIN DICKSTES DING ... TANJA BUNKE

Mein dickstes Ding war mit Abstand der Test zu *Gothic 2*. Tagelang hockte ich an diesem Mega-Rollenspiel bis in die Puppen. Und selbst am Wochenende vor der Artikelabgabe konnte ich nur sage und schreibe eine Stunde die Äuglein schließen, bis der Wecker klingelte. Das Schlafdefizit merk ich noch heute.

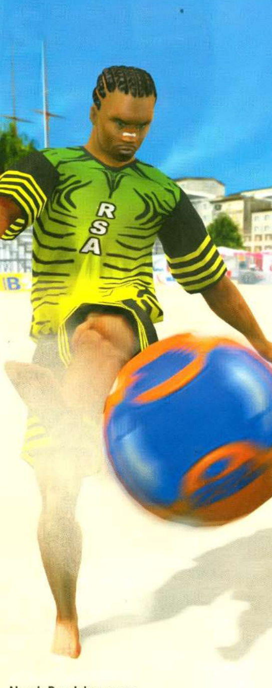
VORSCHAU

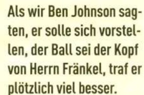
Zieh ab!

Mittags am Cyber-Strand: Sonnenbaden ist öde und FKK gibt's nicht. Dann ist es wohl an der Zeit, bei PRO BEACH SOCCER den Fußball auszupacken.

Fußball | Akrobatik kennen wir von den Schwalbenkönigen der Bundesliga. Beim Strandfußballspiel von Pam Development verrenken sich die zwei mal fünf Spieler aber nicht nur nach imaginären Fouls, sondern ziehen auch in einer Tour spektakuläre Aktionen aus der Trickkiste. Steht nach den drei mal zwölf Minuten Dauergebolze kein Sieger fest, geht es in die Verlängerung. Turniere in Rio, Marseilles, Bangkok und Venice Beach erwarten Sie ab April 2003! Was wir bislang von dem Fun-Gekicke sehen konnten, gefällt uns ausgesprochen gut. Echt! JOACHIM HESSE

Info: www.wanadoo-edition.com





Als wir Ben Johnson sagten, er solle sich vorstellen, der Ball sei der Kopf von Herrn Fränkel, traf er plötzlich viel besser.



Spieler 1 trainiert während einer Partie unerlaubt für sein Freischwimmer-Abzeichen.



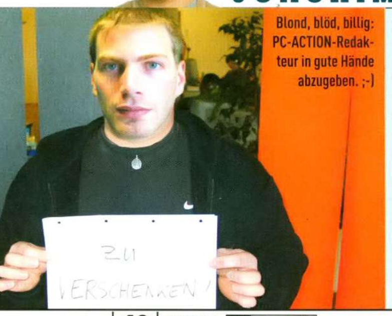
Benjamin Bezold (rechts) macht auch für alles die Beine breit.



BESSERWISSER



JOACHIM HESSE ÜBER KONTAKTBÖRSEN



Blond, blöd, billig: PC-ACTION-Redakteur in gute Hände abzugeben. ;-)

Nie wieder Sex

Auch das noch. Kennen Sie http://greatboyfriends.com? Das ist eine neue Kontaktbörse, bei der Frauen ihre Ex-Freunde über das Internet anbieten können. Eine tolle Idee, sagen Sie jetzt? Der Meinung sind wir nicht! Glauben Sie wirklich, es erhöht Herrn Geltenpoths Chancen, wenn ihn eine seiner Ex-Freundinnen anpreist? Ich kann mir den Text schon ungefähr ausmalen: „Biete unordentliches, 29-jähriges, männliches Exemplar aus Nürnberg. Fast noch unbenutzt. Nehme jedes Angebot an, Hauptsache, der Mistkerl ist endlich weg." Oder Herrn Sauerteig, wenn ihn seine Schwester anbietet: „Alles muss raus! Verzogenes Einzelkind sucht ein neues Zuhause. Es sieht nicht besonders intelligent aus und verkleidet sich gerne als Frau. Trotzdem ein lieber, zutraulicher Kerl. Haben Sie Mitleid! Bitte! Chiffre: Umsonst abzugeben." Vielen Dank! DAS hat uns wirklich noch gefehlt. Sollte diese Börse Erfolg haben, muss sich die PC-ACTION-Redaktion wohl geschlossen das Leben nehmen. Außer Tanja natürlich, die ist ja eine Frau. Und Ahmet, der ist Türke. Denn unter www.vaybee.de hat ein Online-Dating-Dienst eröffnet, der die 2,7 Millionen in Deutschland lebenden Türken vermitteln will. Dort darf er zumindest seinen Anzeigentext selbst aufgeben. Die Welt ist ungerecht.

Die Verstärkung kommt später!

BATTLEFIELD 1942: ROAD TO ROME verschiebt sich auf Februar.



Die Bungee-Springer haben sich in der Richtung vertan.

Mehrspieler-Shooter | Laut EA ist es am 7. Februar endlich so weit: *Battlefield 1942* erhält ein Add-on. Die schwedischen Entwickler Digital Illusions tragen den virtuellen Zweiten Weltkrieg nach Oberitalien und Sizilien. Auf sechs neuen Kampagnen-Karten dürfen Sie unter anderem die Operation Husky und Monte Cassino nachspielen. Drei neue Waffen sowie acht neue Fahrzeug-Einheiten soll es inklusive des britischen, zweimotorigen Kampfbombers Mosquito für die Käufer von *Road to Rome* geben. Der Test folgt in einer der nächsten Ausgaben. JOACHIM HESSE

Info: www.battlefield1942.com

Schnüffel mal!

In C.S.I. stecken Sie Ihre Nase in fremde Angelegenheiten.

Adventure | Wer die Vox-Fernsehserie *C.S.I. – Den Tätern auf der Spur* kennt, weiß in etwa schon, um was es in dem Mausklick-Abenteuer geht: Mord und Totschlag anhand weniger Indizien aufklären, den oder die Täter in die Zange nehmen und dingfest machen. In den sechs Missionen treffen Sie auf jede Menge Charaktere der TV-Vorlage. *C.S.I. Crime Scene Investigation* soll im März im Handel stehen. JOACHIM HESSE

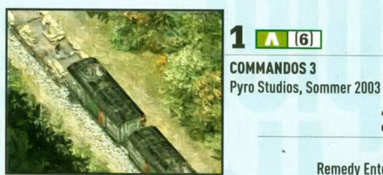
Info: www.ubisoft.de



Was heißt hier „Beweise sichern!"? Das ist meine Freundin.

DARAUF WARTEST DU!

KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL



1 ∧ (6)
COMMANDOS 3
Pyro Studios, Sommer 2003



2 V (1)
MAX PAYNE 2
Remedy Entertainment, 2003

3 – (3)
COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO
Ritual Entertainment, 1. Quartal 2003



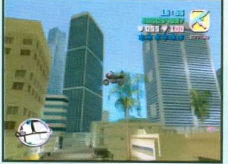
4 V (2)
DOOM 3
id Software, 2. Quartal 2003

5 ∧ (8)
SPLINTER CELL
Ubi Soft, Ende Januar 2003



6 V (4)
DEUS EX 2: INVISIBLE WAR
Ion Storm, 3. Quartal 2003

7 V (5)
UNREAL 2: THE AWAKENING
Legend Entertainment, Februar 2003



8 ∧ (13)
GTA: VICE CITY
Rockstar Games, 2003

Bild aus Half-Life

9 ∧ (15)
HALF-LIFE 2
Valve, unbekannt



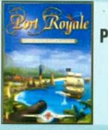
10 V (9)
DUKE NUKEM FOREVER
3D Realms, Winter 2666 (oder so)

Platz	Trend	Vormonat	Spiel
11	∧	(NEU)	**TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS** Core Design, Februar 2003
12	∧	(15)	**COMMAND & CONQUER: GENERALS** Westwood Studios, März 2003
13	∧	(17)	**DTM RACE DRIVER** Codemasters, März 2003
14	–	(NEU)	**STAR TREK: ELITE FORCE 2** Ritual Entertainment, 1. Quartal 2003
15	V	(10)	**RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD** Ubi Soft Entertainment, Februar 2002
16	∧	(NEU)	**RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY** Mad Dog Software/Splash Damage, März 2003
17	∧	(NEU)	**WILL ROCK** Saber Interactive, März 2003
18	∧	(NEU)	**SÖLDNER: SECRET WARS** Wings Simulations, 3. Quartal 2003
19	∧	(NEU)	**BREED** Brat Designs, Sommer 2003
20	V	(12)	**HALO: COMBAT EVOLVED** Gearbox Software, Sommer 2003



DU HAST GEWONNEN!

Jesco Seibert, Hamm
erhält ein Spiel

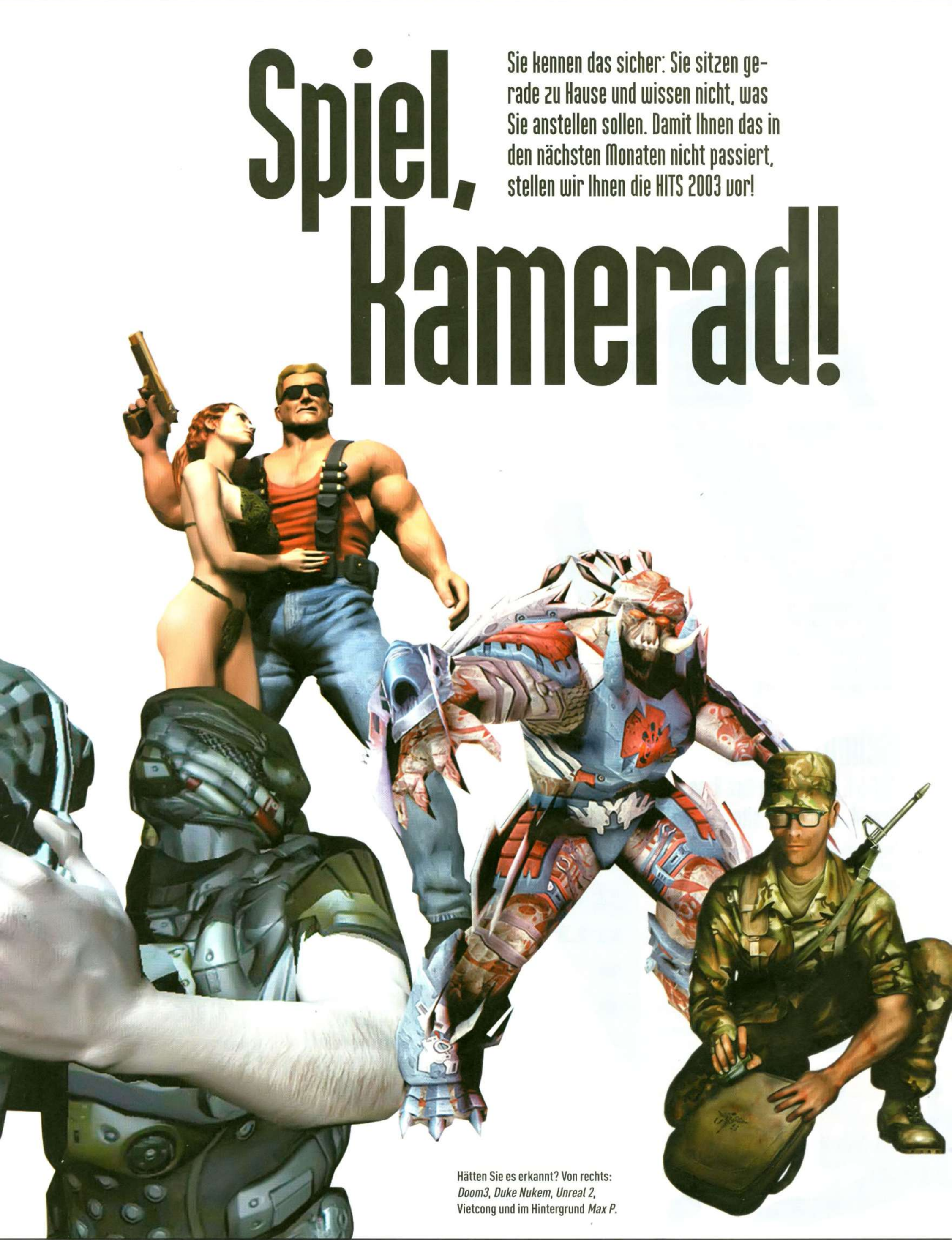


PORT ROYALE

Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten? Schicken Sie uns eine Postkarte mit dem Titel an:
COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC ACTION
Kennwort: „Haben will"
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
oder per E-Mail an habenwill@pcaction.de
Unter allen Einsendern ziehen wir einen Gewinner. Der bekommt ein aktuelles Top-Spiel unserer Wahl.

Spiel, Kamerad!

Sie kennen das sicher: Sie sitzen gerade zu Hause und wissen nicht, was Sie anstellen sollen. Damit Ihnen das in den nächsten Monaten nicht passiert, stellen wir Ihnen die HITS 2003 vor!



Hätten Sie es erkannt? Von rechts: *Doom3*, *Duke Nukem*, *Unreal 2*, Vietcong und im Hintergrund *Max P.*

PLATZ 10: Vietcong



Typisch Amerikaner? Selbst die Hubschrauber reißen die Schnauze weit auf.

Ego-Shooter | Unser Geheimtipp für 2003 heißt *Vietcong*. Mit Hilfe der *Mafia*-Macher Illusion Softworks stampft Pterodom offenbar gerade das erste ernstzunehmende Spiel zum Vietnam-Krieg Ende der 60er-Jahre aus dem Boden. Wir konnten den Titel in der Redaktion jetzt erstmals ausgiebig auf Herz und Nieren testen und sind begeistert. Als Angehöriger eines bis zu fünf Mann starken Zugs streifen Sie durch den Dschungel Südostasiens. In vielen der 23 Levels sollten Sie vorsichtig hinter Ihrem Späher herlaufen, um keine versteckten Sprengfallen auszulösen. Damit das nicht nach wenigen Metern anödet, stattet der bis dato unbekannte polnische Entwickler das Spiel mit üppiger 3D-Vegetation aus. Und keine Angst: Es wird nicht nur gewandert. Neben zahlreichen Scharmützeln mit den Vietcong warten sogar Massenschlachten der Marke *Medal of Honor* auf Sie. Richten Sie sich also schon darauf ein, Reisfelder zu verteidigen und Tunnelsysteme zu erobern. Denn was Digital Reality mit Platoon im Strategie-Genre nicht ganz glückte, scheint *Vietcong* im Ego-Shooter-Bereich bereits im März nachzuholen. (JO)



Wird Zeit für das Entlaubungsmittel, dann sieht man vielleicht auch mal die Vietcong.

„Meine Top 3 **für 2003!**"

AHMET ISCITÜRK

1. GTA: Vice City

GTA 3 war geil. *GTA: Vice City* aber ist die Macht! Noch mehr Waffen, noch mehr Vehikel und noch mehr abgefahrene Radiosender!



2. Impossible Creatures

Ich bin kein Echtzeitstrategiefan und *Warcraft* konnte ich noch nie leiden. *Impossible Creatures* ist anders und das ist auch gut so!



3. DTM Race Driver

Ich habe sogar die grafisch erbärmliche PS2-Version gespielt. Umso heißer bin ich nun auf eine saubere PC-Fassung.



PLATZ 9: Duke Nukem Forever



Hätte dieser Polizist doch nicht Pizza „Frutti di mare" bestellt.

Ego-Shooter | Wir wollen diesen Kerl mit seinen Macho-Sprüchen und fetten Wummen! Weil er cool ist. Und weil die ersten Screenshots, die inzwischen über drei Jahre auf dem muskulösen Buckel haben, genial aussahen. „Wann kommt der Duke?" könnte als Frage des Jahres in die Spielehistorie 2002 eingehen. Gibt's Antworten? Ja. Auf der Entwickler-Webseite findet sich folgender Text: „Der Erscheinungstermin des Spiels heißt ‚Wenn es fertig ist!'. Jede andere Information - und wir meinen JEDE andere Information - ist Spekulation von irgendjemandem. Es gibt kein Datum. Wenn Sie einen Freund haben, der behauptet, Insider-Infos zu kennen, er kennt keine. Er denkt sie sich aus. Es gibt kein Datum. Ende." Klingt super, oder? Sogar so super, dass im Internet längst spekuliert wird, Duke würde gar nicht mehr auf der Bildfläche erscheinen. Doch warum sollte 3D Realms sich die Mühe machen, Screenshots und Trailer anzufertigen und einen Duke-Schauspieler mit zwei heißen Miezen im Arm über mittlerweile zwei E3-Messen schicken? Der Duke wird kommen, wahrscheinlich sogar 2003. Betrachtet man die Spielegeschichte, spricht vieles dafür. Länger als viereinhalb Jahre wurde selbst an „Verschiebungs-Weltmeistern" wie *Black & White*, *Max Schmärz* oder *Stonekeep* (erinnert sich jemand?) nicht gebastelt. Falls Sie von *Duke Nukem Forever* echt keine Ahnung haben, hier eine kleine Gedächtnis-Stütze: Duke muss die Welt vor Aliens und verrückten Wissenschaftlern retten. Das tut er mit viel Humor, einer Schwäche für Mädels und fetten Ballermännern. Hail to the king, Baby! Gezockt wird aus der Ich-Perspektive, spielerisch wartet eine Mischung aus *Unreal 2* und *Max Schmärz*. 3D Realms hat viele Zwischensequenzen versprochen und setzt auf die *Unreal Warfare*-Grafikengine. Reicht das, um Ihnen den Sabber aus dem Mund zu treiben? (CB)

Das ist der Duke!

Jeder Held muss erst einmal geboren werden. Onkel Nukem dürften inzwischen die ersten grauen Haare sprießen.



1991 wollte die Shareware-Schmiede Apogee die Weltherrschaft an sich reißen - fast wäre es mit *Duke Nukem* gelungen. Das Spiel rockte dank furioser EGA-Grafik, 4-Wege-Scrolling und dem blondesten Ballermann seit Jürgen Klinsmann: Weiberheld und Alien-Killer Duke. Einer der Erfinder des Sonnyboys: Tom Hall, seines Zeichens Vordenker bei id Software.



Ende 1993, als Apogee fast die ganze Welt "genuked" hatte, erschien *Duke Nukem 2*. Unser Held stellte gerade sein Buch "Why I'am so great" vor, als er von Aliens entführt wurde. Also schulterte er seine Mega-Wummen und verarbeitete die Biester in 32 sanft scrollenden VGA-Leveln zu Weltraum-Brei. Aus den Lautsprecherboxen drang krachender Adlib-Sound. Yeah!



1996, die Apogee-Leutchen nannten sich inzwischen 3D Realms, kehrt der Blondie auf den PC-Bildschirm zurück. Aber über dieses Spiel mit dem kryptischen Kürzel 3D im Titel darüber dürfen wir leider kein Wort verlieren. Es ist böse. Sehr böse. Viel zu böse für deutsche Bildschirme. Sie verstehen das doch, oder?



2002 wartet alle Welt auf *Duke Nukem Forever*, stattdessen überrascht uns 3D Realms mit einem Duke-Ballerspielchen für zwischendurch, *Duke Nukem Manhattan Project*. Diesmal ballert sich der blonde Weiberheld durch New York, in einem brav seitwärts scrollenden Shooter. Ganz nett, aber wir wollen alle einen State-of-the-Art-Duke, nicht wahr?

„Meine Top 3 für 2003!"

Tanja Bunke

1. Final Fantasy 11

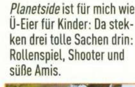
Gott hat mein Flehen erhört: Endlich eine Online-Umsetzung zur für mich besten Fantasy-Reihe. Squaresoft, ich liebe euch.



2. Unreal 2: The Awakening

Die *UT 2003*-Server sind voll mit Noobis. Ich will richtige Gegner. Mächtige, böse Gegner. Ich will Unreal 2 und fiese Skaarj.

3. Planetside



Planetside ist für mich wie Ü-Eier für Kinder: Da stekken drei tolle Sachen drin: Rollenspiel, Shooter und süße Amis.



„Meine Top 3 für 2003!"

Joachim Hesse

1. Doom 3

Doom 3 lässt mir das Blut in den Adern gefrieren. Wenn das Spiel im Sommer erscheint also genau das Richtige für heiße Tage.



2. Indiana Jones 6

Wenn schon der vierte Kinofilm nicht in die Gänge kommt, tröste ich mich mit solider Action-Adventure-Kost. Indy ist der Beste!



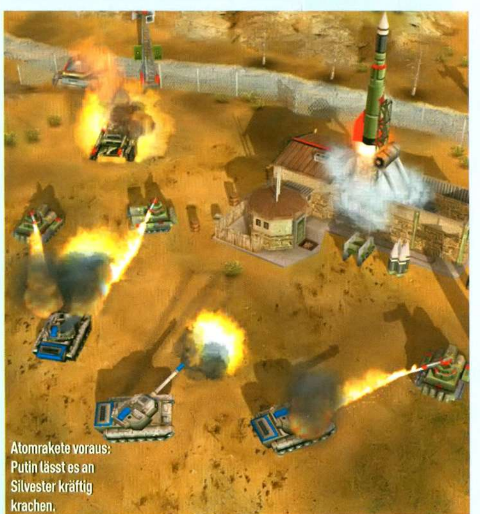
3. RTCW: Enemy Territory

Diese Nazis haben es nicht besser verdient, als dass man Sie immer und immer wieder besiegt. Hoffentlich ein würdiger Nachfolger.



Platz 8: C&C Generals

Echtzeitstrategie | Inzwischen läuft der Mehrspielertest und erlaubt die ersten tieferen Einblicke in das im März erscheinende *C&C Generals*. Optisch setzt es als erster Teil der Serie Zeichen: Obwohl die Auflösung in der freien Beta auf 800x600 limitiert ist, macht selbst Zugucken einen Heidenspaß. Anstelle eines Bauhofs errichten Bulldozer die Basis, die als Sekundärfunktion auch Minenfelder räumen. Beispielsweise sichern die Chinesen ihre Basis mit Landminen - durch ein Upgrade für einzelne Gebäude. Eigene Truppen stören die Sprengkörper nicht, für alle Gegner sind sie unsichtbar und tödlich. Wie in jedem *C&C* spielen Infanteristen eine große Rolle: Besetzen mit Raketenwerfern bewaffnete Soldaten einen Jeep, ergibt sich daraus eine schlagkräftige Kombination aus Geschwindigkeit und Feuerkraft. Die USA dominieren das Spiel in der Luft. Mit dem Weltenbeherrscher verfügen hingegen die Chinesen über die stärkste Landeinheit. Drei Aufrüstungsmöglichkeiten variieren die Fähigkeiten dieses Ungetüms: Zwei angebrachte Gattling-Kanonen verstärken die Feuerkraft oder Sie bieten in einem angebauten Metall-Bunker bis zu fünf Infanteristen Schutz. Alternativ können Sie ihrem Panzer einen Propagandaturm aufsetzen, wodurch alle befreundeten Einheiten in der Nähe repariert und geheilt werden. Schiffe kommen in *C&C Generals* nicht vor. Zumindest bis jetzt, denn Westwood überlegt diesen Zustand mit einem Add-on zu ändern. Mit Sprengstoff bepackte Kamikaze-Boote der GLA hätten schon ihre Berechtigung. (AG)



Atomrakete voraus: Putin lässt es an Silvester kräftig krachen.



Saddam lüftet sein geheimes Waffendepot: Der Weltenbeherrscher in drei Ausführungen.

Die Legende Command & Conquer



C&C DER TIBERIUMKONFLIKT

eroberte 1993 die PCs und läutete damit den Siegeszug der Echtzeitstrategie ein. 1997 erschien die Gold-Version für Windows mit höheren Auflösungen.

C&C ALARMSTUFE ROT

war ursprünglich nur als Mission-CD zum Tiberiumkonflikt geplant. Schließlich feierte es 1996 als eigenständiges Spiel einen großen Erfolg.

LANDS OF LORE 3

ist zwar ein Fantasy-Rollenspiel, aber durch ein Dimensionstor konnte man schon im Mai 1999 in eine verlassene Nod-Basis aus *Tiberian Sun* gelangen.

C&C TIBERIAN SUN

das Westwood auch offiziell C&C 3 taufte, bestach Oktober 1999 durch seine aufwendigen Videosequenzen, zeigte spielerisch aber einige Schwächen.

C&C ALARMSTUFE ROT 2

setzte 2000 die Story des Vorgängers mit der Technik von *Tiberian Sun* fort. Der kommerzielle Erfolg der bisherigen Spiele aus der Serie blieb aus.

C&C RENEGADE

räumte 2002 im *C&C*-Universum auf. Der Ego-Shooter vor dem Hintergrund des Tiberiumkonflikts ließ die Herzen der Baller-Fans höher schlagen.

C&C TIBERIUM TWILIGHT

heißt der dritte Teil der Tiberium-Trilogie, der angeblich bereits 2003 erscheinen soll. Nähere Informationen zum Spiel hält Westwood derzeit noch geheim.



PLATZ 7: Counter-Strike: Condition Zero



„Bitte etwas mehr Konzentration, du Idiot! Das ist eine Statue auf die du zielst!"

Taktik-Shooter | Das doofe an *Counter-Strike* ist, dass man es nicht von Werk aus allein spielen kann. Doch damit soll bald Schluss sein. Genauer gesagt im Frühjahr dieses Jahres. Dann schickt Vivendi Universal den Nachfolger *Condition Zero* an den Start. Zumindest behaupten sie das. Als Mitglied einer von fünf Spezialeinheiten ziehen Sie mit Ihren KI-Kollegen in den Kampf gegen den internationalen Terrorismus. Im Klartext heißt das: Geiseln befreien, Bomben entschärfen und VIPs beschützen. In die Rolle der Bösewichte dürfen Sie im storylastigen Einzelspielermodus jedoch nicht schlüpfen. Das bleibt dem Mehrspieler-Modus vorbehalten, der selbstverständlich ebenfalls wieder mit an Bord ist. Das Beste: Gearbox will auf alle Fälle einen Gratis-Patch für *Counter-Strike* ins Netz stellen, der sämtliche Features des neuen Mehrspielererlebnisses enthält. Natürlich inklusive der 16 brandheißen Karten. Auf die hübschere Grafik dank der verbesserten Engine müssten Sie mit dieser Variante allerdings verzichten. (BB)

INTERVIEW COUNTER-STRIKE? JETZT WEIẞT DU BESCHEID!

Ist die deutsche Version zensiert, oder noch viel schlimmer: Kommt Condition Zero nach den tragischen Ereignissen von Erfurt vielleicht überhaupt nicht in Deutschland? Wir haben Vivendi-Marketing-Chef Frank Matzke ausgehorcht.



Frank Matzke, Marketing-Manager bei Vivendi

PC ACTION Ursprünglich sollte Condition Zero bereits vergangenen Sommer erscheinen. Dann ereignete sich der Amoklauf von Erfurt. War dies einer der Gründe, warum sich das Spiel verschoben hat?

Frank Matzke: Nein. Die tragischen Ereignisse von Erfurt haben absolut nichts mit der verzögerten Veröffentlichung von *CSCZ* zu tun. Diese beruht tatsächlich auf den üblichen Entwicklungsschwierigkeiten, die oftmals erst in letzter Minute ersichtlich werden. Im Übrigen obliegt es Valve, zu entscheiden, wann der Titel marktreif ist!

PC ACTION Wird es bei Condition Zero ähnliche Zensur-Maßnahmen wie beim deutschen Counter-Strike geben?

Frank Matzke: *CS* ist von der USK „ab 18 Jahren freigegeben" und - wie bekannt - von der BPjM explizit nicht indiziert worden. Noch sind keinerlei finale Entscheidungen getroffen worden, ob und inwiefern sich die in Deutschland erhältliche Fassung von anderen Versionen unterscheiden wird.

PC ACTION Siehst du eine Gefahr, dass Condition Zero auf dem Index landet?

Frank Matzke: *CSCZ* unterscheidet sich in Sachen Gameplay nicht unbedingt substanziell vom Ur-*CS*. Ich sehe daher keinen begründeten Verdacht, dass die BPjM im Falle eines Indizierungsantrags ihre ursprüngliche Meinung zur *CS*-Thematik ändern wird.

PC ACTION Zum Schluss noch die Frage, die unsere Leser am meisten interessiert. Wann komm Condition Zero raus?

Frank Matzke: Wie heißt es doch immer so schön: „Dann, wenn es fertig ist!" Aber mal im Ernst: Valve und Gearbox arbeiten weiterhin an dem Spiel. Und wir hoffen tatsächlich, dass der heiß ersehnte CS-Nachfolger möglichst früh in 2003 erscheinen wird.

PLATZ 6: GTA: Vice City

Action | Beim jüngsten *GTA*-Spross gucken PC-Spieler auch hier zunächst neidisch auf die Konsolen-Fraktion. Seit Ende Oktober ist *GTA: Vice City* nämlich für Sonys Playstation 2 erhältlich. Für die PC-Version gibt es noch keinen festen Erscheinungstermin. Zwar ist sicher, dass es 2003 kommt, aber das war's dann auch. Die Warterei lohnt sich auf jeden Fall, denn die Rockstar-Jungs haben sich einiges einfallen lassen, um auch Fans des Vorgängers zu überraschen. Am auffälligsten ist wohl, dass sich die gesamte Story in einer Art Miami der 80er-Jahre abspielt. Inklusive hässlicher VoKuHiLa-Frisuren, pastellfarbener Sakkos und dem passenden Original-Eighties-Soundtrack. Außerdem haben Sie jetzt die Möglichkeit, Gebäude zu kaufen, die nach dem Erwerb als Speicher-Punkte dienen. Ja, es ist schon ein erhebendes Gefühl, einen Nachtclub zu kaufen, in dem scharfe Tussis mit dem Hintern wackeln. Natürlich gib es auch eine Menge neuer Waffen, wie zum Beispiel Revolver-Kanonen und Kettensägen. Richtig genial sind die neuen Fahrzeuge. Endlich kann man auch mit dem Zweirad auf Gangster-Tour gehen. Roller, Cross-Maschinen und richtig fette Harleys lassen Biker-Herzen höher schlagen. Höher fliegen können Sie übrigens mit Helikoptern oder Klein-Flugzeugen, die den neuen *GTA*-Fuhrpark komplettieren und sich ideal für größere Reisen eignen. Sie sehen also, ein weiterer Hit ist unterwegs! (AI)

Scharf auf Helden der 80-er Jahre? Umblättern!



Nur Fliegen sind schöner. Vor allem Fruchtfliegen. Zumindest für Genetiker.



Kollege Iscitürk träumt seit Jahren von so einem Domizil wie dieser Diskothek.

Die Helden der Achtziger!

Sie haben sich schon immer mal gefragt, ob auch hässliche Menschen erfolgreich sein können? Die Antwort ist: NEIN! Das beweisen nämlich diese 80er-Jahre-Fotos der PCA-Redakteure.


Schlimmer geht es wirklich kaum. Ein warmes Homo-Jäckchen und ein hässlicher Pudel, der jetzt glücklicherweise tot ist.


Benjamin Bezold pinkelt grad in die Hose, weil er wieder einen Anschiss von seinem Ski-Lehrer kassiert hat.


Ahmet hat sich als einziger PC ACTION-Redakteur seit den 80ern nicht verändert. Ein Gesicht wie ein Arsch.


Christian Bigge in dezentem Rosa ist in etwa so ansehnlich, wie Saddam Hussein im Baströckchen.


Wie peinlich! Harald Fränkel war schon immer ein Mann von Welt und trägt Tennissocken und Adiletten.


Warum haben seine Eltern nicht verhütet? Dieses Bild von Jo Hesse hätte nur so verhindert werden können!


Herr Sauerteig war schon als Kind hässlich. Dagegen ist das kackbraune Sofa im Hintergrund eine wahre Augenweide!


Schon im zarten Alter von zwölf Jahren war Tanja Bunke hart drauf und konnte im Stehen pinkeln.

„Meine Top 3 für 2003!"

Harald Fränkel

1. NHL 2004
Sinn des Lebens! Meine Quelle des Trostes! Denn: Im Gegensatz zu mir wird das Spiel jedes Jahr einen Tick attraktiver.



2. Duke Nukem Forever
Mit *DNF* ist's wie mit einer sexy Frau. Haben will! Und die flehende Frage „Kommst du endlich?" hilft übrigens auch nix.



3. Enclave
Die Xbox-Umsetzung nicht nur für Hacke-Peter. Scharf! Ich hoff', die Macher haben für den PC einen besseren Steuerungsberater.



„Meine Top 3 für 2003!"

Christian Sauerteig

1. Fußballmanager 2004
Im November 2003 ist es so weit! Ich kann es bereits jetzt kaum noch erwarten, endlich auch als Nationaltrainer Karriere zu machen.



2. FIFA 2004
Die *FIFA*-Serie ist auf einem guten Weg. Setzt sich das fort, was dieses Jahr begonnen hat, erwartet uns ein weltmeisterlicher Kick.



3. C&C Generals
Der neueste Spross der *Command & Conquer*-Serie wird fett. Allein der Mehrspieler-Beta-Test fesselt mich bereits seit Wochen.



Platz 5: Splinter Cell

Action-Adventure | Der 30. Januar ist in doppelter Hinsicht ein schönes Datum. Erstens hat man sich bis dahin vom Silvester-Koma-Saufen erholt und zweitens erscheint dann endlich die PC-Fassung von *Splinter Cell*. Wir geben es zwar nicht gerne zu, aber wir haben die bereits erhältliche Xbox-Version des Agenten-Hits mehrmals durchgespielt, weil wir nicht so lange warten wollten. Doch wer kann uns das schon verübeln? Als Sam Fisher auf Terroristen-Jagd zu gehen, ist beinahe so schön wie PC ACTION zu lesen. Sie schleichen durch unglaublich detaillierte Levels, schalten schnell und lautlos böse Buben aus und benutzen den wohl coolsten Hightech-Schnickschnack in der Geschichte der Computer-Spiele. Von der Giftgas versprühenden Minikamera bis zur unauffälligen Wandmine hat der gute Sam Fisher alles im Gepäck, was man als Top-Agent braucht. Dezent und elegant werden Aufträge in aller Herren Länder erledigt. Apropos elegant: Auch in technischer Hinsicht zeigt man mit der *Unreal Warfare*-Engine der Konkurrenz die lange Nase. Kurzum: Top-Grafik trifft Top-Gameplay. Wäre *Splinter Cell* schon dieses Jahr in die Läden gekommen, wäre es definitiv ein Kandidat für unser Spiel des Jahres. Für 2003 sieht es aber ein bisschen anders aus. Mit *Doom 3* und Konsorten gibt es einige mehr als ernstzunehmende Konkurrenten. Mal sehen, wer am Ende die besseren Karten hat. (AI)

INTERVIEW: Pack aus, sonst knallt's!

Gregoire Gobbi ist Vizepräsident von Ubi Soft Montreal und maßgeblich an der Entwicklung von Splinter Cell beteiligt. Unter massiver Gewaltandrohung plauderte er exklusive Infos zu PC-Version aus.


Gregoire Gobbi - Ein Mann wie ein Vulkan!

PC ACTION Die Xbox-Version kassierte ja bisher nur Höchstwertungen. Welche Unterschiede bietet die PC-Fassung - von einer höheren Grafik-Auflösung mal abgesehen?
Gregoire Gobbi: Na ja, die höhere Auflösung macht schon den Unterschied: Das Spiel sieht eben auf dem PC grafisch viel schärfer und brillanter aus. Die Xbox-Scores bezogen sich ja so ganz nebenbei auch auf Awards wie „Grafisch schönstes Game auf der Xbox". Dieses I-Tüpfelchen wollen wir natürlich auch für die PC-Version haben. *Splinter Cell* auf PC profitiert außerdem noch von dem späteren Erscheinungsdatum im Januar und den (wenigen :-)) Kritikpunkten an der Xbox-Version. Neben dem Checkpunkt-System integrieren wir deshalb eine Quicksave-Funktion. Und das Wichtigste zuletzt: Die Steuerung ist doch gerade für PC-Spieler ein Traum. Zum Beispiel, wie wir das Maus-Rad einsetzen, ist eine coole Innovation für das gesamte Stealth-Action-Genre.

PC ACTION Sie können es ruhig zugeben, Monsieur Gobbi! Wir wissen doch alle, dass es einen zweiten Teil geben wird. Gibt es schon Details?
Gregoire Gobbi: Hey, dass hängt natürlich von dem Erfolg des Spiels ab. Wenn du einen Nachfolger willst, kauf doch gleich zwei, drei Exemplare für deine Oma und Tante mit und nicht nur eins für dich selbst. Nein, im Ernst, endgültig ist noch gar nichts. Aber ich bin wirklich zuversichtlich, dass es mit *Splinter Cell* weiter geht. Sei es mit einem Nachfolger, zusätzlichen Downloads als Online-Feature oder eine Mehrspieler-Version ... es ist eben alles noch nicht entschieden.

PC ACTION Viele Spieler schimpfen über den hohen Schwierigkeitsgrad von Splinter Cell. Für uns war es natürlich fast schon zu leicht, denn wir sind Profis. Möchten Sie diesen Jammerlappen etwas sagen?
Gregoire Gobbi: Wenn du ein Held sein willst, ist das nicht so einfach. Aber ehrlich: Ich glaube nicht, dass es zu schwierig ist. Wenn du Sam Fisher stilvoll spielst, also die richtigen Gimmicks in der richtigen Situation nutzt und eine Strategie festlegst, bist du eigentlich immer auf der sicheren Seite. Klar, wenn du rumballerst wie ein Verrückter, hast du eine harte Zeit.


Im chinesischen Puff gibt es tolle Lichteffekte und Fessel-Spiele zu bewundern.


Splinter Cell: Jetzt hängen die Spanner sogar schon vor Hochhäusern ab.

PLATZ 4: Deus Ex 2

Action-Rollenspiel | Die Fortsetzung des ausgezeichneten Agenten-Epos scheint sowohl technische wie auch spielerische Maßstäbe zu setzen. Für die edle Grafik sorgt die neueste Version der *Unreal Warfare*-Engine, die in Zusammenarbeit mit der Physik-Technologie Havoc realistische Leveloptik und coole Effekte ermöglichen soll. Auch die Intelligenz der Gegner werde stark verbessert, heißt es. Beim zweiten Teil des Actionspektakels, das 20 Jahre nach dem Vorgänger spielt, geraten Sie zwischen die Fronten einer mysteriösen Sekte und einer Welthandelsorganisation. Übrigens: Sie spielen nicht mehr J.C. Denton, sondern dessen Klon Alex. Es bleibt Ihnen überlassen, ob Alex ein weiblicher oder männlicher Charakter ist. Das Spiel erscheint voraussichtlich Mitte 2003. (CS)


Die Umkleidekabine von Energie Cottbus ist eher spartanisch eingerichtet.

Wer zur Hölle ist Warren Spector?

Die amerikanische Spielentwickler-Ikone begann seine Karriere vor vielen, vielen Jahren für 4,75 Dollar die Stunde als Redaktionsassistent eines Rollenspielverlags. Später traf der bekennende Mac-Fan seine heutige Frau in einem Comicbuchladen und schrieb zunächst ab 1989 bei Origin Spielegeschichte, wo er an Spielen wie Ultima 6 und 7, Ultima Underworld 1 und 2 sowie Privateer mitarbeitete. Sein Name ist untrennbar mit Meisterwerken wie System Shock, Dark Project oder Deus Ex verbunden. Wenn der Brillenträger mal nicht gerade vor dem Computer hockt, schaut „Speed", so sein Spitzname seit Schultagen, am liebsten 50 Jahre alte Western mit John Wayne. Momentan bleibt dafür aber nicht so viel Zeit. Als Entwicklungsleiter von Deus Ex 2 und Dark Project 3 gibt's schließlich genug zu tun.


Warren Spector, Entwicklungsleiter bei Ion Storm mit Freundin.

PLATZ 3: Max Payne 2

Action | Satte acht Millionen Dollar kassiert das Entwicklerstudio Remedy Interactive als zusätzlichen Bonus, falls der zweite Teil des Actionhits *Max Payne* im Jahr 2003 erscheint. Wenn das kein Anreiz ist, was dann? Dennoch fließen Informationen zum heiß ersehnten Nachfolger des Action-Spiels spärlich bis gar nicht. Auf eine Anfrage antworte Chefcoder Markus Stein nur: „Leider darf ich euch derzeit keine neuen Infos zum Spiel schicken - auch wenn ich das natürlich gerne tun würde." Gemein. Sicher ist bisher nur: *Max Payne 2* basiert auf einer Weiterentwicklung der Max-FM-Engine und spielt auch wieder in New York. Schlechte Nachrichten für alle Mehrspielerfans: Packende Duelle gegen menschliche Kontrahenten soll es nach wie vor nicht geben. (CS)

„Meine Top 3 **für 2003!**"

Christian Bigge

1. Pro Evolution Soccer 2
Ich will das beste Digi-Fußballspiel endlich in höherer Auflösung auf dem PC zokken. Bitte Konami, macht mal hinne!



2. Freelancer
Seit über vier Jahren begeistern die ersten Bilder der Weltraumorgie. Ich will das Spiel, weil ich schon *Wing Commander* liebte.



3. Diablo 3
Es kann einfach nicht sein, dass die beste Hack-&-Slay-Serie in Rente geht, nur weil Blizzard keinen Bock mehr hat.



„Meine Top 3 **für 2003!**"

Benjamin Bezold

1. Lock On
Lock On wird meinen Joystick zum Glühen bringen. Hoffentlich hält die Kampagne, was sie verspricht. Nämlich Spannung.



2. Splinter Cell
Splinter Cell trieft an allen Ecken und Enden nur so vor genialen Einfällen. Dieses Spiel wird der Hammer, und ich damit ein Held!



3. Star Trek: Elite Force 2
Heißt doppelt so lang auch doppelt so gut? Ich als alter Trekkie bin in dieser Hinsicht zumindest sehr zuversichtlich.



PLATZ 2: Doom 3

Ego-Shooter | Seit der E3 im Mai wartet die PC-Spiele-Welt auf *Doom 3*. Kein Wunder, denn bei der Präsentation schockte id Software Spieler und Konkurrenz mit hervorragender Grafik sowie beeindruckenden Gruseleffekten. Mittlerweile hat sich das Erscheinungsdatum auf Sommer 2003 konkretisiert. Außerdem dringen ständig neue Fakten an die Oberfläche. Wussten Sie zum Beispiel schon, dass der Mehrspielermodus bereits sehr gut funktioniert? Oder dass es einen Flammenwerfer geben wird und einer der Endgegner ein Cyberdemon sein soll, der Raketen aus seinem Arm schießt? Überhaupt treffen Sie jede Menge Feinde aus den ersten beiden Episoden wieder. Es wäre aber auch seltsam, wenn plötzlich die alten Gegner nicht mehr in der Hölle wohnen würden. Denn genau zu dieser stößt ein Wissenschaftler das Dimensionstor auf. Auf dem zweiten Mars-Mond Phobos im Jahr 2145 soll dieses Unglück stattfinden. Sie als Spieler müssen nicht nur durch die Hölle gehen oder den Forschungskomplex stapfen. Entgegen erster Mutmaßungen existieren sogar (kurze) Außenlevels. Übrigens: Raven Software (*Jedi Knight 2*) arbeitet bereits seit geraumer Zeit an *Quake 4*, das ebenfalls die *Doom 3*-Engine nutzt. (JO)


Herr Iscitürk hat seine Freunde mitgebracht: Der Zombie mit der Kettensäge ist neu.



Mir war, als hätte ich Schritte hinter mir gehört. Das müssen die Nerven sein.

INTERVIEW WARUM DOOM 3?

Tim Willits arbeitet seit 1995 bei id Software. Derzeit entwirft er als Chef-Designer Levels für Doom 3. Für Fragen zu dem aktuellen Befinden des Ego-Shooters ist er also mit Sicherheit der richtige Ansprechpartner.

PC ACTION Inwiefern unterscheidet sich die Arbeit an Doom 3 von der Arbeit an früheren Spielen?


Tim Willits (rechts), Level-Chef-Designer bei id Software.

Tim Willits: Wenn man mit einer derart neuen Technologie wie bei *Doom 3* arbeitet und gleichzeitig ein neues Spiel damit kreiert, ist es, als ob man einen Kinofilm dreht und sich neue Kameraperspektiven überlegt. Während wir diese Dinge ausprobieren, merken wir erst, was wir alles machen können. Unsere Grundaufgabe ist es also, so weit wie möglich auszuloten, was unsere Grafik-Engine alles kann. Aber ich denke, wir haben bislang nur die Spitze des Eisbergs gesehen.

PC ACTION Was ist so neu an der Technik, auf die Doom 3 zurükkgreift?

Tim Willits: Das Beste, was *Doom 3* zu bieten hat, ist die Unterstützung von Dolby Digital 5.1, die Physik-Engine, das einheitliche Licht-System, durch das wir mehr Texturen, Polygone, mehr Farben und großartige visuelle Genauigkeit darstellen können. Das Licht ist klasse, weil der Spieler dadurch nicht mehr erkennt, welche Teile der Umgebung eine Überraschung für ihn bereithalten. Das sorgt für bessere, sehr glaubwürdige Schockeffekte.

PC ACTION Was für Waffen wird es denn in Doom 3 geben?

Tim Willits: Nun, wir haben auf jeden Fall die Pistole, Schrotflinte und Maschinengewehr. Auch die BFG wird es sicherlich wieder geben. Fans werden nicht enttäuscht sein.

PC ACTION Wir haben gehört, dass bereits jetzt Mods für Doom 3 entwickelt werden. Ist es leicht, Mods zu entwickeln und wollt ihr die Fan-Gemeinde in diesem Punkt weiter unterstützen?

Tim Willits: Tatsächlich wird es sehr leicht sein, Mods für *Doom 3* zu erstellen. Wir liefern gleich alle benötigten Tools, Editoren, Karten, Scripting-Informationen und Models der Charaktere mit. Zudem ist ein Großteil des Programmcodes frei zugänglich, damit es für Modder einfacher wird.

PC ACTION Wie komplex sind die Editoren?

Tim Willits: Wir liefern wieder den Radiant-Editor mit, den die meisten bereits von unseren früheren Spielen her kennen dürften.


Kontrollstation auf Phobos: Haustiere am Arbeitsplatz sollten verboten werden.


Bezold auf Brautschau: Sieh mir in die Augen, Kleines! Du darfst dir auch eines aussuchen...

„Meine Top 3 **für 2003!**“

ALEXANDER GELTENPOTH

1. Deus Ex 2

Selbst, wenn es nur so gut wie der Vorgänger werden sollte, ist das immer noch fantastisch. Das schafft Ion Storm locker.



2. EverQuest 2

Ein Blick auf die geniale Grafik überzeugt jeden Zweifler. Dass *EQ 2* inhaltlich super wird, garantiert die Erfahrung Verants.



3. Star Wars Galaxies

Ein Online-Rollenspiel zur alten *Star Wars*-Trilogie? Super! Werde ich lieber Schmuggler, Kopfgeldjäger oder gar Jedi?





Bei einem solchen Gegner hätten sich selbst die Aliens den Chitinpanzer nass gemacht.

PLATZ 1: Unreal 2: The Awakening

Ego-Shooter | Mit *Unreal Tournament 2003* hat Epic Games bewiesen, das sie sich auf grafisch beeindruckende Action-Spektakel der Superlative verstehen. Mit dem Einzelspielertitel *Unreal 2* wollen die Jungs und Mädels in Kooperation mit Legend Entertainment am 6. Februar noch eins drauf setzen. Und der Plan scheint bereits jetzt aufzugehen. Zumindest, wenn man ein Auge auf die Fakten und das derzeitige Bildmaterial wirft. Sage und schreibe 17 Waffen darf Ihr Alter-Ego im Kampf gegen Skaarjs (bekannt aus dem Vorgänger) und andere Alien-Rassen einsetzen. Natürlich nur, um in 13 Missionen an begehrte Artefakte zu gelangen - so die Story. Einige der Wummen gab's schon im Vorgänger, andere feiern in *Unreal 2* ihr Debüt. Beispielsweise die Leech-Gun, mit der Sie Ihren Gegnern den Lebenssaft aussaugen oder auch die Takkra - ein futuristisches Schießeisen, das Hunderte von Drohnen auf Ihre Widersacher hetzt. Ein besonderes Schmankerl, das die Herren der Schöpfung erfreuen wird: Eine wirklich scharfe Biene namens Aida verweilt stets an Ihrer Seite. Aber das wissen PC-ACTION-Stammleser ja bereits. (TB)

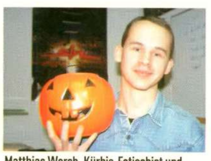
200 Grad Außentemperatur - Der Panzer sitzt und die Frisur hält auch.

Skaarj, blau, ledig, jung, sucht Freiwilligen zum Testen neuer Intimrasuren.

Wunder der Technik: Die neue Taschenlampe mit Schrotfunktion erhellt selbst dunkelste Winkel.

INTERVIEW WIE GEIL IST UNREAL 2?

Matthias Worch ist gebürtiger Essener und lebt seit einigen Jahren in Virginia, USA. Dort werkelt er als Senior-Level-Designer für Unreal 2. Und wer außer ihm weiß wohl besser Bescheid über Ego-Shooter-Spektakel?



Matthias Worch, Kürbis-Fetischist und Senior-Level-Designer bei Legend.

PC ACTION Epic hat mit Unreal Tournament 2003 einen riesigen Erfolg erzielt. Wieso sollen sich die Leute nun auch Unreal 2 kaufen?
Matthias Worch: Beide Spiele gehören zur selben Serie, aber *Unreal 2* ist vom Konzept und der Ausführung her ein anderes Spiel als *UT 2003*. *UT 2003* wurde als ultimatives Mehrspielerpaket konzipiert, *Unreal 2* bietet eine atmosphärisch dichte Einzelspielerkampagne wie man sie seit *Half-Life* nicht mehr gesehen hat. Gleichzeitig besitzt *Unreal 2* all die Tugenden, die *UT 2003* auszeichnen: spektakuläre Grafik, klasse KI und tolle Erweiterbarkeit durch Mods.

PC ACTION Trotzdem gehört eine Mehrspieler-Option bei Ego-Shootern normalerweise zur Standard-Ausstattung. Warum lohnt sich trotzdem der Kauf von Unreal 2?
Matthias Worch: Umgekehrt könnte man natürlich fragen, warum jemand einen Ego-Shooter ohne klassischen Einzelspielermodus kaufen soll? Und davon gibt es inzwischen eine Menge erfolgreicher Exemplare, mit denen wir nicht halbherzig konkurrieren wollen. Wir möchten unseren Spieler in einer Art und Weise unterhalten, wie es in einem sterilen Deathmatch mit den immer gleichen Levels nie möglich wäre. Zudem kostet die Entwicklung eines solchen Spiels seine Zeit. Deshalb konzentrieren wir uns lieber voll darauf, das Soloerlebnis so abwechslungsreich wie möglich zu gestalten. Das macht mehr Sinn, als ein uninspiriertes Deathmatch draufzuklatschen. Zudem bietet *Unreal 2*-Hobbyentwicklern nie da gewesene Möglichkeiten. Wenn man sich umfangreiche Einzelspieler-Mods wie *Operation NaPali* anschaut, kann man erahnen, was zukünftige *Unreal 2*-Mods bieten und dass unser Spiel auch nach ein paar Monaten noch aktuell sein wird.

PC ACTION Wird denn vielleicht trotzdem der Mehrspieler-Modus mit einem Add-on oder Mod nachgeliefert?
Matthias Worch: Möglich ist alles, geplant noch nichts. Wir haben alle ehemaligen Mehrspielerelemente komplett in die Solistenkampagne des Spiels integriert. Es ist durchaus möglich, dass wir die alten Ideen aufgreifen und den Mehrspielerteil nachliefern. Oder ein talentierter Hobbybastler veröffentlicht alles als Mod im Internet, wer weiß.

PC ACTION Was ist für dich persönlich das Besondere an Unreal 2?
Matthias Worch: Mir gefällt das epische Gefühl, das durch die Geschichte und die zahlreichen verschiedenen Umgebungen aufgebaut wird. Es macht Spaß, einer echten Aufgabe zu folgen und dabei quer durchs Weltall zu düsen. Und wenn am Ende die Credits über den Schirm flimmern, hat man das Gefühl, an etwas Wichtigem teilgenommen zu haben. Persönlich bin ich stolz darauf, wie gut sich die Atlantis-Crew in die Story eingliedert. Wir haben Personen, die mehr als nur Statisten sind und die die einzelnen Missionen verbinden. So etwas hat es seit *Wing Commander* nicht mehr gegeben, und im Ego-Shooter-Bereich ist es eine komplette Neuerung.

Deck dich ein mit Unreal-2-Kram!

5 x Unreal-Lederjacken

Die frostige Zeit naht. Versuchen Sie Ihr Glück für eine dieser hochwertigen Lederjacken mit aufgesticktem *Unreal*-Logo. Wahlweise im Sakko- oder Winterjacken-Look.

50 x Unreal-Barett

Geheimratsecken, Halbglatze? Mit diesem schmucken Barett mit Original *Unreal*-Logo kein Problem mehr.

3 x Logitech Cordless Desktop Optical
2 x Thrustmaster Tactical Board
1 x Logitech Webcam Clicksmart 510
1 x Hercules 3D Prophet ATI 9700 Pro
1 x Hercules Gamesurround Muse 5.1 DVD

„WIE LAUTET DER NAME DER SEXY MIT-STREITERIN IN UNREAL 2 - THE AWAKENING?"

SCHREIBEN SIE DIE ANTWORT AUF EINE POSTKARTE UND SENDEN SIE DIESE AN: COMPUTEC MEDIA, REDAKTION PC ACTION, KENNWORT: HEIßES LUDER, DR.-MACK-STRAßE 77, 90762 FÜRTH. ODER SCHREIBEN SIE EINE E-MAIL AN GEWINNSPIEL@PCACTION.DE.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN:
1. MITMACHEN DÜRFEN ALLE LESER VON PC ACTION, MIT AUSNAHME DER MITARBEITER DER COMPUTEC MEDIA AG, SOWIE DER FIRMA INFOGRAMES UND LEGEND.
2. EINSENDESCHLUSS IST DER 20 JANUAR 2003.
3. DER RECHTSWEG IST AUSGESCHLOSSEN.
4. DIE PREISE KÖNNEN NICHT IN BAR AUSBEZAHLT WERDEN.
5. DIE GEWINNER WERDEN AUS ALLEN TEILNEHMERN PER ZUFALL ERMITTELT UND SCHRIFTLICH BENACHRICHTIG.
6. ALLE TEILNEHMER ERKLÄREN SICH DAMIT EINVERSTANDEN, DASS IM GEWINNFALL IHR NAME UND IHR WOHNORT ABGEDRUCKT WERDEN.



Bohemia Interactive

1,5 Millionen Rekruten brauchen Verstärkung.

DICH!

























Vertrau Deinem Kopf, Deinem Bauch und Deiner M-16.

1,5 Millionen haben sich für die Operation Flashpoint Reihe freiwillig gemeldet. Jetzt ist Dein Einsatz gefragt. In einer Games-Collection, die neben der Voll-Version alle Operation Flashpoint Add-Ons und Upgrades enthält. Riesige Inseln und drei ultra-realistische Storylines erwarten dich. Bereit für den Kampf, Soldat? Über 100 Single- und Multiplayer Missionen sowie unzählige Waffen und Fahrzeuge lassen keine Wünsche offen. Operation Flashpoint Game Of The Year Edition. Überleben ist alles.

www.codemasters.com



GENIUS AT PLAY™



Mitten auf der Straße – Falschparker werden immer dreister!

Herzlichen Tank!

Ein Herz für Scharfschützen hat die französische Spieleschmiede Wanadoo! Bei SNIPER ELITE müssen Sie als zielsicherer Soldat die Menschheit vor dem Dritten Weltkrieg bewahren.

Skandal im Sperrbezirk: Dieser Mann hat seinen Sack am Rücken!

Mit dem Ego-Shooter *Iron Storm* setzte die französische Softwareschmiede Wanadoo vor drei Monaten eine erste Duftmarke ins von *Counter-Strike* und Co. beherrschte Taktik-Revier. Ende November luden uns die Franzosen als einziges PC-Magazin zur Präsentation ihres neuesten Action-Titels ein, der Ende 2003 erscheinen soll und in Zusammenarbeit mit dem englischen Entwicklerstudio Rebellion (u. a. *Judge Dredd*, *Gunlok*, *Rainbow Six Lone Wolf*) entwickelt wird. Im Gegensatz zu *Iron Storm*, das mit einer reichlich abgefahrenen Story daherkam und den Ersten Weltkrieg mal eben bis 1964 verlängerte, ist das Szenario von *Sniper Elite* eine Panzerfaustreichweite realer: Schauplatz ist das völlig zerstörte Berlin im Jahr 1945. Wenige Wochen nach Ende des Zweiten Weltkriegs drohte die Situation zwischen den Besatzungsmächten zu eskalieren und das, was heute in Geschichtsbüchern als Kalter Krieg vermerkt ist, wäre fast zum Dritten Weltkrieg geworden. Im Spiel gilt es also, dessen Ausbruch zu verhindern.

EINER FÜR ALLE!

Allerdings nicht mit einer ganzen Heerschar von Soldaten, sondern als Einzelkämpfer mit einer Scharfschützenausbildung. Dieser hört auf den Namen Peter Mauer und operiert angeblich für einen nicht näher genannten Geheimdienst. Im Einzelspieler-Modus erwartet Sie eine umfangreiche Kampagne, in der Sie die verschiedensten Missionen erfüllen müssen. Als tödliches Phantom operieren Sie meist im Verborgenen, weswegen in erster Linie Auftragsmorde oder Sabotageaktionen auf dem Plan stehen. Im Gegensatz zu *Iron Storm* oder *Medal of Honor* versteht sich *Sniper*

Scheiß Millionäre! Die Trainingsmethoden bei „Bayer Abstiegskusen" werden härter.

Er fuhr Ford und kam nie wieder – jetzt wissen wir warum.

Elite mehr als Taktik-Shooter. Durchdachtes Vorgehen und eine exakte Einsatzplanung rücken den ambitionierten Shooter deswegen eher in Konkurrenz zur *Rainbow Six*-Serie als zu tumben Baller-Spielchen im *Rambo*-Stil.

ALLES WIRD GUT!

Bei den gezeigten Screenshots handelt es sich um allererste Eindrücke aus einer frühen Alpha-Version. Trotz der zweifelsohne verbesserungswürdigen Optik deutet die selbst entwickelte Grafik-Engine ihr wahres Potenzial bereits an. Die Entwickler haben es sich zum Ziel gemacht, die beklemmende Situation, als Einzelkämpfer in den Häuserschluchten des völlig zerbombten Berlins mit der ständigen Angst des Entdecktwerdens unterwegs zu sein, so real wie möglich umzusetzen. Apropos umsetzen: Ein packender Mehrspieler-Modus ist selbstredend auch in Planung, hier sollen alle gängigen Spielmodi geboten werden. Geplanter Erscheinungstermin ist Ende 2003.

CHRISTIAN SAUERTEIG

SNIPER ELITE

GENRE:	Action
ENTWICKLER:	Rebellion/Wanadoo
FERTIG ZU:	45%
ERSCHEINT:	November 2003
VERGLEICHBAR:	Medal of Honor, Rainbow Six
INTERNET:	wanadoo-edition.com

KOMMENTAR

CHRISTIAN SAUERTEIG



Bereits mit *Iron Storm* bewiesen die Jungs von Wanadoo, dass sie ein Weltkriegsszenario gut in Szene setzen können, und auch *Sniper Elite* verspricht spannende Action, gepaart mit einer packenden Hintergrundstory. Die Idee, sich mit Rebellion ein erfahrenes Entwicklerstudio mit ins Boot zu holen, könnte in jedem Fall aufgehen.

Interview mit Jason Kingsley, Produzent von *Sniper Elite*



PCA: Hallo Jason! Worum genau geht es in *Sniper Elite*, das ihr im Auftrag von Wanadoo entwickelt?

Jason Kingsley: *Sniper Elite* ist ein historischer Taktik-Shooter, der in einer geschichtlich äußerst interessanten Periode zwischen dem Zweiten Weltkrieg und dem Kalten Krieg im völlig zerstörten Berlin spielt. Auf welcher Seite der Hauptdarsteller von *Sniper Elite* steht, ist übrigens trotz oder vielleicht gerade wegen seines Namens nicht sicher.

PCA: Okay, so viel zur Story. Nun zum Spiel, was genau erwartet die Spieler?

Jason Kingsley: Die Aufgabe der Spieler ist es, in der Rolle des Scharfschützen auf eigene Faust die verschiedensten Missionen zu erfüllen, um einen Ausbruch des Kalten Krieges in einen Dritten Weltkrieg zu verhindern. Da der Spieler Einzelkämpfer ist, operiert er primär mit einem Scharfschützengewehr. Aber es gibt auch Missionen, in denen Handgranaten, Panzerfäuste oder Maschinengewehre zum Einsatz kommen. Taktisches Vorgehen ist immens wichtig, wer ein reines Ballerspiel sucht, ist bei *Sniper Elite* nicht ganz an der richtigen Adresse.

PCA: Was ist das Besondere an *Sniper Elite* und wo liegen die Unterschiede im Vergleich zur Konkurrenz?

Jason Kingsley: Die reale Hintergrundstory ist ungemein spannend und sehr stark mit dem Spiel verknüpft. Was genau und wie es passiert, liegt in den Händen der Spieler. Hinzu kommen noch viele andere Kleinigkeiten, die wir zum jetzigen Zeitpunkt aber noch nicht verraten können.

PCA: Ist auch ein Mehrspielermodus geplant?

Jason Kingsley: Nach dem aktuellen Stand der Dinge ja, es wird mehrere Multiplayer-Modi geben. Darauf legen wir auch sehr viel Wert. Welche genau, haben wir aber noch nicht endgültig festgelegt.

- Fortsetzung des Kinofilms
- Lithtech-Grafik-Engine
- 35 Levels für Solo-Abenteurer
- 7 Karten für Mehrspieler
- 7 Light-Cycle-Levels
- 4 Waffensysteme mit je 3 Ausbaustufen

AUF DVD

Sneak-Preview

VIDEO: Wir zeigen Ihnen die ersten bewegten Sequenzen aus Tron 2.0.



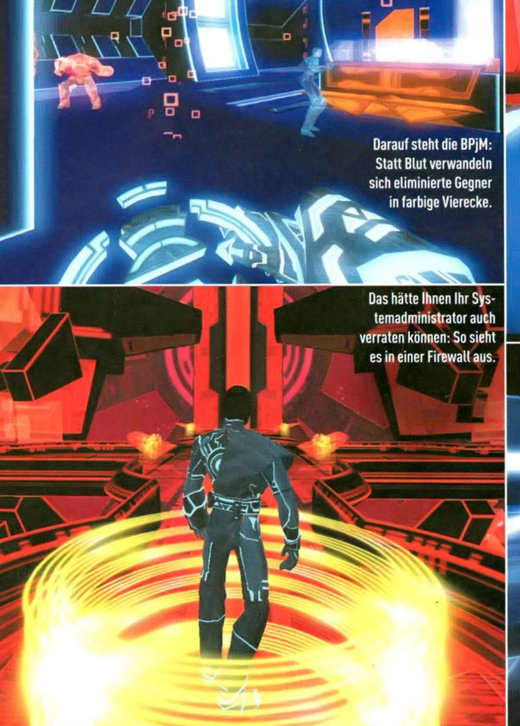
Mit der Stabwaffe zeigen Sie dem Programm, wie ein echter Virenkiller arbeitet.

Jet Bradley liefert die neue Cover-DVD der PC ACTION persönlich aus.

Der Held vom Schwinger-Club

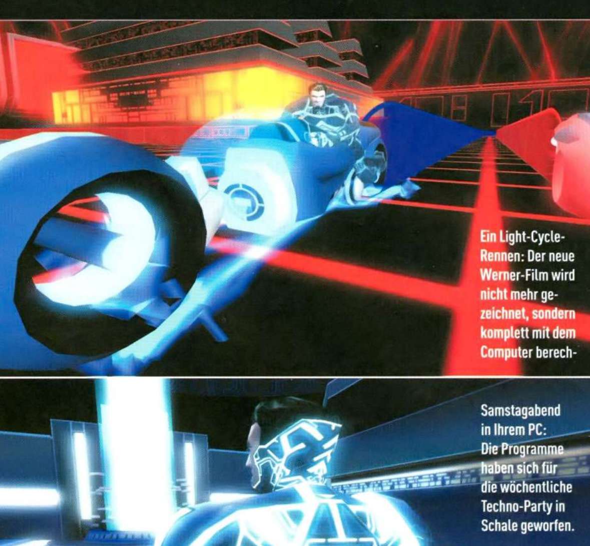
Stellen Sie sich vor, Sie wären kein Mensch, sondern Teil eines Computerprogramms. Wäre das nicht cool? In TRON 2.0 gehen Sie mit dem Diskus auf Virenjagd. Passen Sie nur auf, dass man Sie nicht löscht!

1982 lief in den Kinos der Disney-Film *Tron*. Darin wird Jeff Bridges in der Rolle des Spielentwicklers Flynn durch einen neuartigen Laser in ei- ne Computerwelt gesaugt und deckt die korrupten Machenschaften des Medienkonzerns Encom auf. Seine einzige Hilfe in der feindlichen Umgebung ist ein Wächterprogramm namens Tron, das sein Freund Alan Bradley geschrieben hat. Am Schluss besiegt Flynn natürlich das böse „Master Control Program". Die platte Story lockt nach Streifen wie *Matrix* oder *Existenz* heute nur noch echte Daddel-Freaks hinter dem Joystick vor ... also Menschen wie Sie, für die Disney jetzt die Fäden in einem Computerspiel weiterspinnen lässt. Hurra! Monolith, die Macher von *No One Lives Forever 2* oder *Aliens vs. Predator 2*, werkeln seit Monaten an der offiziellen Fortsetzung *Tron 2.0*. Diesmal ist es Brad-



Darauf steht die BPjM: Statt Blut verwandeln sich eliminierte Gegner in farbige Vierecke.

Das hätte Ihnen Ihr Systemadministrator auch verraten können: So sieht es in einer Firewall aus.



Ein Light-Cycle-Rennen: Der neue Werner-Film wird nicht mehr gezeichnet, sondern komplett mit dem Computer berech-

Samstagabend in Ihrem PC: Die Programme haben sich für die wöchentliche Techno-Party in Schale geworfen.

leys 20-jähriger Sohn Jet, der digitalisiert wird und in dessen Haut Sie schlüpfen.

DIE DUNKLE SEITE

Ein infizierter Server, das Hauptquartier von Thorne: Der ehemalige Sicherheitschef von Encom ist größenwahnsinnig, seit er sich selbst digitalisierte und seine Daten in den Firmenrechner einspeiste. Um sein Reich zu vergrößern, manipuliert er andere Programme: „Du verfügst über Privilegien, die ich brauche", krächzt Thorne mit Darth-Vader-Stimme eine verunsicherte Gestalt an. „Ich bin bloß ein simples E-Mail-Skript. Ich ..." „Ich weiß, was du bist", unterbricht er das Skript. „... und ich weiß, was aus dir wird." Ein gequälter Schrei und Thorne fragt höhnisch „Verrate mir: Was ist deine Funktion?" Die Antwort scheint ihm zu gefallen: „Ich diene Thorne, meinem Master User."

WARUM ICH?

Jet hingegen dient nur sich selbst. Oder zumindest fast. Ma3a*, eines der Programme Ihres Vaters, hat Sie unverhofft in die virtuelle Computerwelt entführt. Mit einem guten Hintergedanken natürlich: Sie sollen dem Virus Einhalt gebieten, der sich über das System ausbreitet. Am Anfang sind Sie dafür nur mit einem Diskus bewaffnet, der wie ein Bumerang nach jedem Wurf zurückkehrt. Später kommen Stäbe, Ball und Gitter hinzu. Diese Waffen-Grundformen lassen sich im Verlauf des Spiels weiter ausbauen, so dass Sie auch Spreng-Disks oder sogar Lenkraketen bekommen.

EASY RIDER

In der abstrakten Computerwelt ist aber nicht nur Ballern angesagt. Monolith setzt auf Handlung. In Zwischensequenzen warten viele Gespräche auf Sie, die Sie immer tiefer in die virtuelle Welt und deren Charaktere gleiten lassen. Doch vor das Vergnügen setzen die Entwickler harte Rätselarbeit. In einem Level wollen die Sicherheits-Einheiten beispielsweise ein Gebiet formatieren, in dem sich Ma3as Programmkern befindet. Um das zu verhindern, müssen Sie deren Helferchen Byte finden, damit es Ihnen eine Sicherheitssperre öffnet. Nur so schaffen Sie es, Ma3a und auch sich selbst zu retten. Unterwegs konfrontiert man Sie zudem mit den aus dem Kinofilm und alten Computerspielen bereits bekannten „Light-Cycle-Rennen". Wer auf diesen Energie-Motorrädern überlebt, kann sich angeblich sogar auf ein Wiedersehen mit dem Programm Tron freuen. Ob das allerdings erfreulich ist, dürfen Sie erst im April herausfinden.

JOACHIM HESSE

TRON 2.0

GENRE:	Action-Adventure
ENTWICKLER:	Monolith/Disney
FERTIG ZU:	70 %
ERSCHEINT:	April 2003
VERGLEICHBAR:	Deus Ex, Jedi Outcast
INTERNET:	www.tron20.net

KOMMENTAR

JOACHIM HESSE

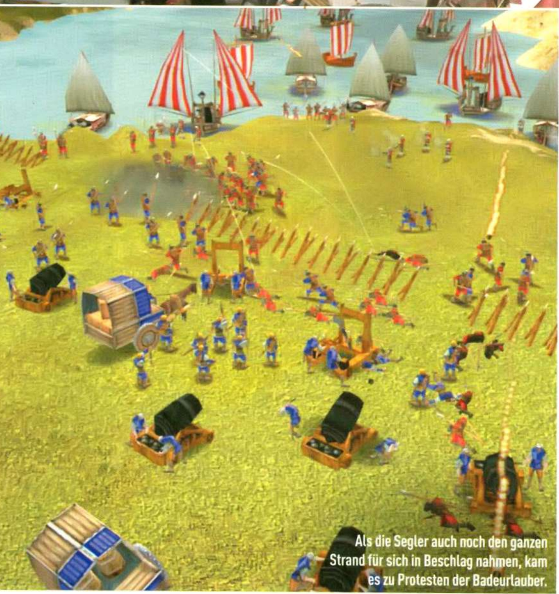
„Unautorisiertes Format gefunden!" Schon greifen mich zwei dieser roten Wächter an. In *Tron 2.0* geht es heiß her, auch wenn die Grafik in unserer frühen Vorab-Version noch des Öfteren ruckelte und an manchen Stellen nicht ganz fertig war. Der eigenwillige Optik- und Musikstil ist zwar mit Sicherheit nicht jedermanns Geschmack, aber die skurrilen Szenarien gefallen mir persönlich bereits jetzt gut. Eine spielerische Offenbarung erwarte ich dennoch nicht von *Tron 2.0*. Aber für Unterhaltung scheint gesorgt. Schade, dass die coolen Motorradrennen nicht für den Mehrspielermodus zur Verfügung stehen. Dort begnügt man sich derzeit mit „Disk Combat".

*sehen Sie sich das Video an, falls Sie wissen möchten, wie das ausgesprochen wird!

Die Mauer muss weg!

Neues Spiel, neues Glück? Ganz so neu ist WARRIOR KINGS BATTLES nicht, aber immerhin kann es durch etliche Verbesserungen überzeugen.

Wie gewöhnlich war Berlin auf die Chaostage bestens vorbereitet und stoppte die Randalierer schon vor der Stadt.

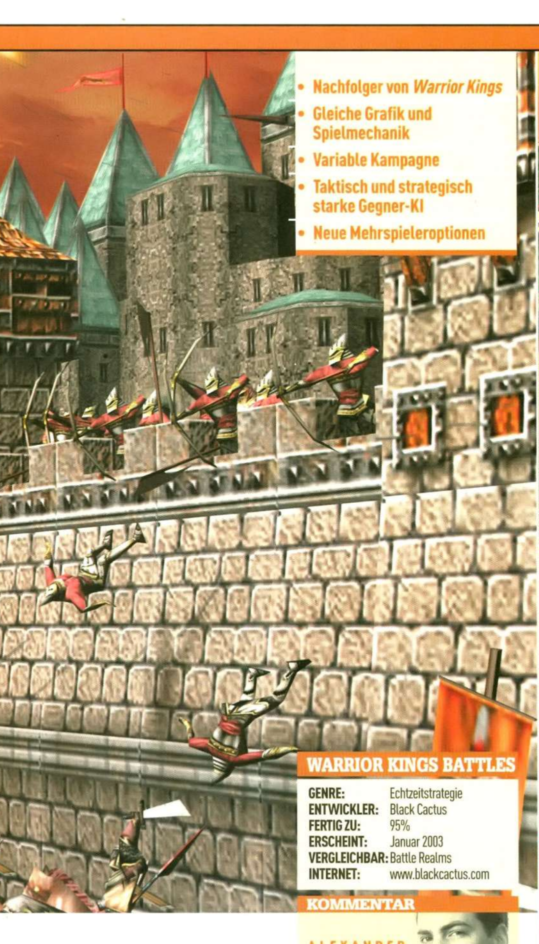


Als die Segler auch noch den ganzen Strand für sich in Beschlag nahmen, kam es zu Protesten der Badeurlauber.

Eine flexible Kampagne, zusätzliche Szenarien, weitere Einheiten – das klingt erst mal nach Add-on. Erst auf den zweiten Blick wird deutlich, dass die Entwickler an vielen Details gefeilt haben, die den Rahmen einer gewöhnlichen Missions-CD weit sprengen würden. *Warrior Kings Battles* ist also ein Kompromiss: Noch kein *Warrior Kings 2*, aber eben auch mehr als ein Add-on. Als Konsequenz wird das Hauptprogramm nicht benötigt, auch wenn die meisten Spielinhalte identisch blieben. Beispiel Grafik-Engine: Nur minimale Verbesserungen ändern nichts am optischen Eindruck. Fast alle Einheiten, die Steuerung, die Entwicklung des Volkes zu gottgläubigen Wundertätern, Teufelsanbetern oder Technologen – all dies entspricht *Warrior Kings*.

SCHLAUE COMPUTER?

In den meisten Spielen des Genres steht KI eher für keine Intelligenz statt für künstliche Intelligenz. Hier setzt *Warrior Kings Battles* in der Tat neue Maßstäbe: Die Computer-Gegner verhalten sich äußerst clever: Noch während sie die eigene Basis errichten, erkunden Späher die Umgebung. Ohne zu mogeln, stellt der Computer in Rekordgeschwindigkeit eine erste Armee auf, die der Verteidigung dient. Könnte ja sein, dass Sie vorhatten, einen Rush (Blitzangriff) zu starten. Sobald die Späher Ihre Basis ausfindig gemacht haben, beginnt der Rechner mit seiner Suche nach Schwachpunkten in Ihrer Verteidigung. Natürlich ist der Computer nicht perfekt, aber er setzt Sie ordentlich unter Druck. 50 Persönlichkeitsprofile der KI-Generäle



- Nachfolger von *Warrior Kings*
- Gleiche Grafik und Spielmechanik
- Variable Kampagne
- Taktisch und strategisch starke Gegner-KI
- Neue Mehrspieleroptionen

WARRIOR KINGS BATTLES

GENRE:	Echtzeitstrategie
ENTWICKLER:	Black Cactus
FERTIG ZU:	95%
ERSCHEINT:	Januar 2003
VERGLEICHBAR:	Battle Realms
INTERNET:	www.blackcactus.com

KOMMENTAR

ALEXANDER GELTENPOTH

Black Cactus verbesserte das alte *Warrior Kings* speziell im Bereich der Gegner-KI und im Mehrspielermodus. Besonders viel Spaß kommt in den Valhalla-Gefechten auf, bei denen die Einheiten automatisch spawnen (auftauchen) und somit die gesamte Aufbauphase entfällt. In Kombination mit den neuen KI-Generälen kommen Sie so im Internet oder allein gegen den Computer voll auf Ihre Kosten. Hauptmanko bleibt die Grafik: Zwischen den Genrereferenzen und *Warrior Kings Battles* liegen hier mittlerweile Welten.

sorgen für abwechslungsreiche Schlachten, selbst wenn Sie die gleiche Karte mit denselben Startpositionen auswählen.

FLEXIBLER OHNE STORY

In *Warrior Kings* entschieden Sie sich langsam während der Kampagne für den Weg zum Häretiker, gottesfürchtigen Monarchen oder Technologen. Entsprechend passte sich die Story an. Im Gegensatz dazu wählen Sie in *Warrior Kings Battles* in jedem Szenario, in welche Richtung Sie Ihr Volk entwickeln wollen. Eine feste Story während der Kampagne entfällt. Sie dürfen selbst entscheiden, welches Land auf der Karte Sie dem Reich als Nächstes einverleiben. Von den 22 Gebieten müssten Sie nur eine Hand voll erobern, um den Sieg zu erringen. Für jedes eroberte Territorium erhalten Sie jedoch einen Bonus, der in allen zukünftigen Schlachten große Vorteile bringt – beispielsweise stärkere Panzerungen, schnellere Bewegung oder niedrigere Preise für die Einheiten.

ALEXANDER GELTENPOTH

Bei Versteigerungen sollten Sie immer darauf achten, nicht unter den Hammer zu geraten.

An Weihnachten brachen in der Stadt vielerorts Feuer aus. Zum Glück stand die Feuerwehr bereit.

Anhand der Karte können Sie ihre Urlaubsreise durch den Kontinent Orbis planen.

Völlig fassungslos stehen die Ägypter vor dem Fluss: Hier hatte es zehn Jahre nicht mehr geregnet.

In der Weihnachtszeit greifen bewaffnete Umweltschützer gegen Tannenbaumdiebe hart durch.

Jeden Sommer der gleiche Scheiß: überfüllte Freibäder.

AUF DVD

Mach mir die Schildkröte!

Video: Die römischen Legionen erteilen den Galliern eine Lektion in Sachen Kriegsführung.

Da kannst du landen!

Brot und Spiele – das reicht aus, damit alle zufrieden sind. Mit PRAETORIANS brauchen Sie sich nur noch um die Fressalien zu kümmern.

Ein halbes Jahrtausend dominierten die Römer den Mittelmeerraum. Nicht zuletzt wegen ihres überlegenen Militärs: In *Praetorians* werden die Vorteile der römischen Kriegsführung im Vergleich zu Galliern und Ägyptern deutlich. Die geordneten Formationen der römischen Abteilungen werden fast spielerisch mit den undisziplinierten Horden fertig. Trotz der hohen Wirklichkeitsnähe unterwirft sich der spanische Entwickler Pyro nicht sklavisch der Historie: Spielspaß hat Vorrang. Beispielsweise befehligen Sie keine einzelnen Soldaten, sondern immer ganze Abteilungen. Diese umfassen maximal 30 Mann und sind damit gerade mal halb so stark wie die kleinste römische Heereseinheit – die Zenturie – zu Cäsars Zeit.

ASTERIX UND KLEOPATRA

Als relativ unwichtiger Befehlshaber begleiten Sie Cäsar auf seinem Weg zur Macht. Dazu gehören die Feldzüge in Gallien und Ägypten. Das sorgt nicht nur für optische Abwechslung. Die beiden Völker unterscheiden sich grundsätzlich und stehen im Mehrspielermodus alternativ zu den Römern zur Auswahl. *Praetorians* berücksichtigt alle denkbaren taktischen Herausforderungen: Flussüberquerungen, Hinterhalte in dichten Wäldern, das Terrain mit Schluchten und Anhöhen sowie Belagerungen stellen an den Spieler besondere strategische Ansprüche. Bleibt nur eins zu sagen: Lasst die Spiele beginnen!

ALEXANDER GELTENPOTH

PRAETORIANS

GENRE:	Echtzeitstrategie
ENTWICKLER:	Pyro Studios
FERTIG ZU:	95 %
ERSCHEINT:	Februar 2003
VERGLEICHBAR:	Cossacks
INTERNET:	www.pyrostudios.com

KOMMENTAR



In der Kampagne erwarten Sie nicht nur abwechslungsreiche taktische Aufgaben, sondern auch eine dazu passende, lineare Story. Das fördert den Unterhaltungswert, schränkt die strategische Vorgehensweise der Gegner-KI aber etwas ein. Hobby-Generäle kommen dafür besonders im Mehrspielermodus auf ihre Kosten.

Keep on Runaway!



Hänsel und Gretel verirrten sich im Wald. Vom Hexenhaus fehlt jede Spur.

Im Dunkeln ist gut munkeln. Zumindest bis dem Helden wie hier ein Licht aufgeht.

Ein harmloser Charakter. Die gefährlicheren Gegner versuchen Sie durch ihr uferloses Gesabbel in den Wahnsinn zu treiben.

Dasselbe in Grün?

Schon der Titel von MIRROR WAR ADVANCED ermuntert zu Spekulationen: Entstand der Name durch das spiegelbildliche Balancing der drei Völker oder wegen der für koreanische Echtzeitstrategie typischen Ähnlichkeit zu Starcraft?

Besser gut nachgemacht, als schlecht selbst erfunden: Die Klonfabriken laufen in Korea auf Hochtouren. Echtzeitstrategiespiele im Stil von Starcraft sind dort immer noch gefragt. Nach fast fünf Jahren wäre es an der Zeit, das Vorbild zu übertreffen. Ein hehres Ziel, das die derzeitige Version von Mirror War Advanced jedoch noch verfehlt. In den sechs Kampagnen werden Sie von Textwüsten verschüttet. Meist mitten im Kampf poppen nervige Dialogfenster auf, die den Spielfluss zerhacken. Bei der Textmenge schmilzt die Hoffnung auf eine Sprachausgabe dahin. Allgemein hapert es beim Sound noch gewaltig: Übel gemachte Kampfgeräusche und sich ständig wiederholende Musikthemen vergewaltigen das Ohr. Aber es gibt auch positive Gesichtspunkte: An der Steuerung lässt sich nichts aussetzen, nur bei der Wegfindung machen sich noch kleine Defizite bemerkbar.

MEHRWERT MEHRSPIELER

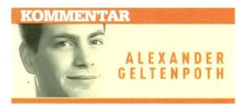
In den Kampagnen spielen Sie für gewöhnlich mit einigen Helden und relativ wenigen Einheiten. Ohne Basis entfällt die Truppenproduktion. Dafür gewinnen die vorhandenen Einheiten an Erfahrung und verbessern in Rollenspielmanier ihre Fähigkeiten. Erst im Mehrspielermodus oder im freien Gefecht gegen einen oder mehrere Computergegner, stellt die Truppenproduktion eine wichtige Spielkomponente dar. Sie brauchen weder eine Basis errichten, noch Rohstoffe zu sammeln, sondern nur bestehende Gebäude besetzen. Schon können Sie Armeen ausheben und Upgrades kaufen. Eigenschaften und Fähigkeiten der drei Kriegsparteien sind ordentlich ausgewogen, fairen Gefechten steht nichts im Weg.

ALEXANDER GELTENPOTH

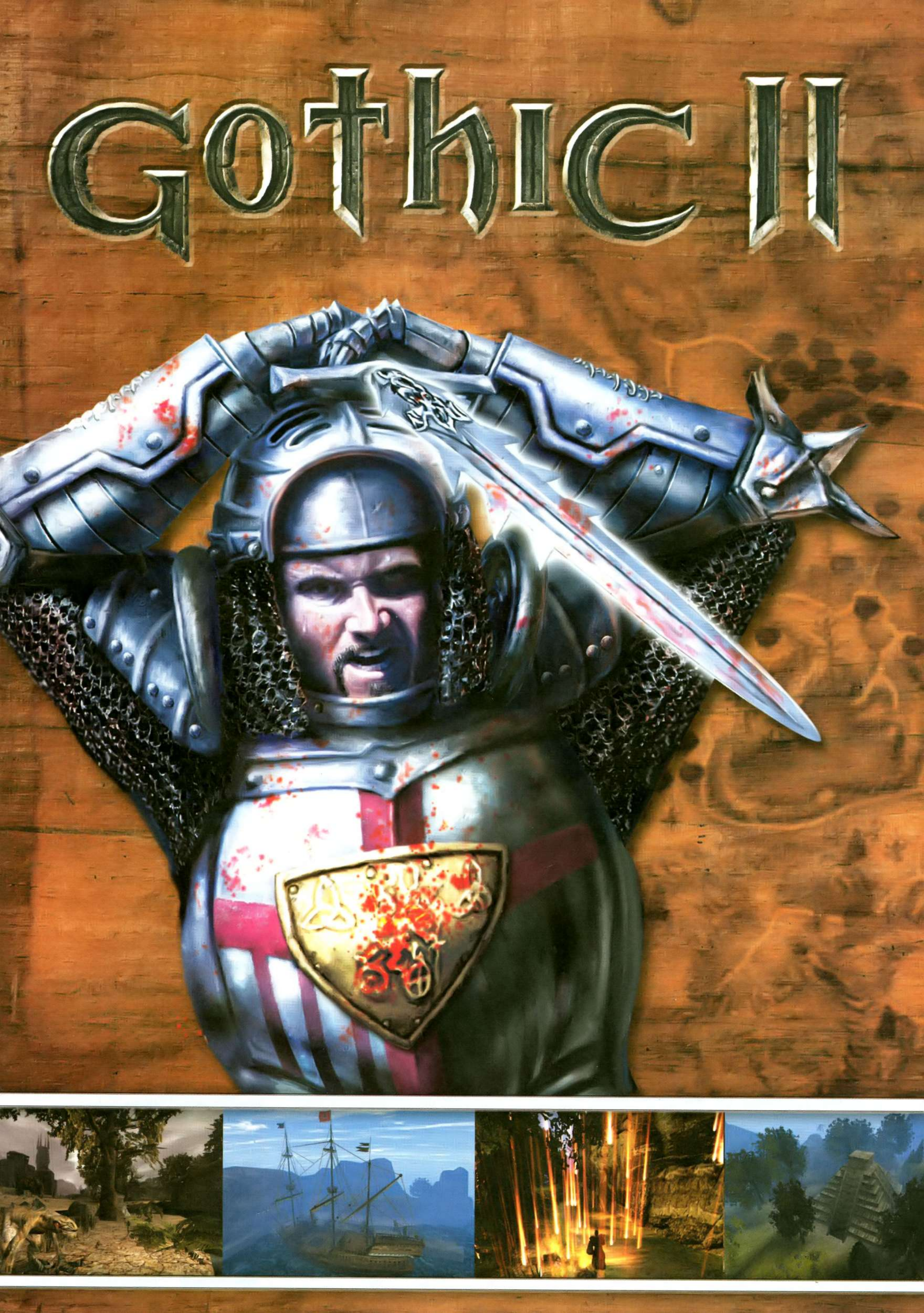
SPIELETITEL

GENRE:	Echtzeitstrategie
ENTWICKLER:	Dartmoor
FERTIG ZU:	95%
ERSCHEINT:	20.02.2003
VERGLEICHBAR:	Dawn of Empire, Starcraft
INTERNET:	www.nbg-online.de

KOMMENTAR



Im Einzelspiel sieht das neue Mirror War Advanced gegen das knapp fünf Jahre ältere Starcraft blass aus. Sicher hat Blizzard die Latte hoch gelegt, aber zumindest optisch sollte eine Verbesserung eine Kleinigkeit sein. Trotz einer Auflösung von 800x600 wirkt der Spiegelkrieg optisch genauso altbacken. Bis zur Veröffentlichung im Februar haben die Entwickler jedenfalls noch alle Hände voll zu tun.


Gothic II

TEST



Schieb's dir rein!

Cate braucht die Banane nicht mehr, denn seit Version 1.20 von NOLF 2 darf sie mit anderen Leuten spielen – im Deathmatch.

Ego-Shooter | Ende November war es so weit: Monolith veröffentlichte das Update für *No One Lives Forever 2*, das zum bereits bestehenden kooperativen Mehrspielermodus das Deathmatch integrierte. Bis zu 16 Spieler dürfen in die Haut von Cate und Konsorten schlüpfen und sich mit dem großen Waffenarsenal beharken. Im Patch ist gleich auch die Software für Dedicated Server enthalten, um Performance-Schwierigkeiten zu verhindern. Außerdem bereinigt das Update einige Bugs. Beispielsweise waren die Trefferzonen der Spieler fehlerhaft. Zeitgleich zum Deathmatch-Modus spendierte Monolith neun Mehrspielerkarten, die teilweise aus dem Hauptprogramm adaptiert wurden. Eine komplette Liste der Änderungen finden Sie nach der Installation des Updates in der beiliegenden Readme-Datei.

ALEXANDER GELTENPOTH

Info: www.nolf2.sierra.com

Neunschwänzige Katzen sind out. Moderne Dominas schwören neuerdings auf Bananen.

Da wirst du rattig!

NEVERWINTER NIGHTS wird noch schärfer: Es wächst und BioWare kündigte gleich zwei Add-ons an. Bis dahin verlängern kostenfreie Upgrades den Spielspaß.

Rollenspiel | Im Frühling 2003 soll das erste Add-on *Shadows of Undrentide* erscheinen, das aus einer Kooperation von FloodGate und BioWare entsteht. FloodGate ist zwar noch eine jungfräuliche Softwareschmiede, allerdings sind etliche alte Hasen von Looking Glas bei dem neuen Entwickler untergekommen. Das Add-on enthält zusätzliche Fertigkeiten, Zaubersprüche, Waffen, Monster und sogar eine neue Klasse sowie den Aurora-Editor. BioWare selbst arbeitet ebenfalls an einem Add-on, das aber frühestens im Sommer das Licht der Forgotten Realms erblickt. Bis es so weit ist, sollen mehre Updates den Spielspaß erhalten: Mit Version 1.27 ist auf der Homepage bereits ein rattiger Patch verfügbar. Gefährlich sind die kleinen Nager nicht gerade, aber vielleicht haben ja ein paar Helden eine Rattenphobie? Dummerweise erschien das Update erst nach Mastererstellung für die Cover-DVD. Wir liefern es nächste Ausgabe nach.

ALEXANDER GELTENPOTH

Info: http://nwn.bioware.com/support



Egal ob Groß oder Klein, in BioWares Streichelzoo ist für alle etwas dabei.



AUF DVD

NOLF2 v1.20 (e)

Deathmatch-Modus und dedicated Server für bis zu 16 Spieler

Dateiname:
si_nolf2_update_en_10-11_12.exe



BESSERWISSER

ALEXANDER GELTENPOTH ÜBER GAMES ON DEMAND



Civilization 3? Hitman 2? Und sonst nur alter Mist? Dann lieber doch nicht.

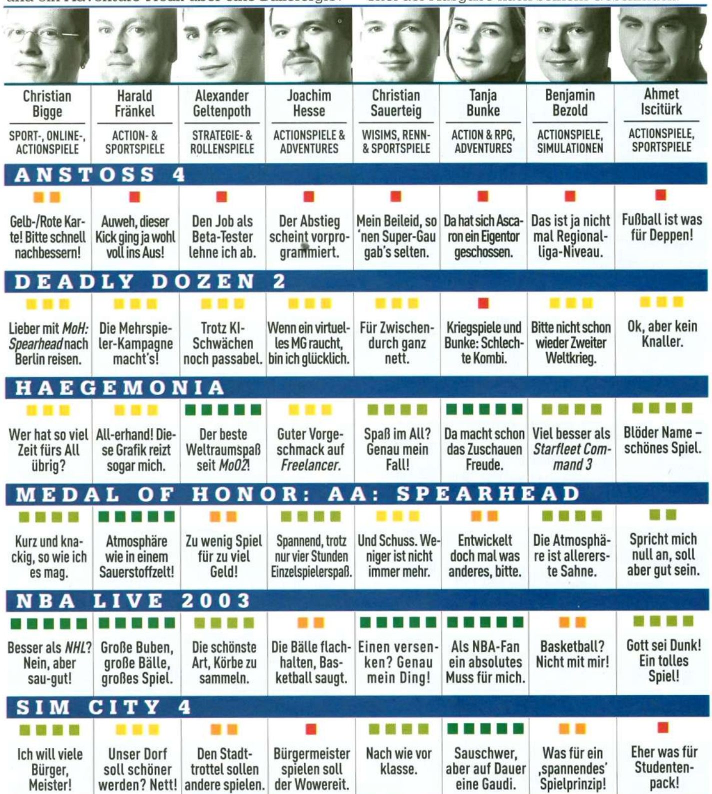
Bequemer geht's nicht

Keine Ahnung, was Sie heute Abend machen sollen? Alle gekauften PC-Spiele schon durch? Vielleicht ins Kino oder einen Film ausleihen? Oder doch lieber am Computer daddeln? Aber was? Mit Games on Demand brauchen Sie nicht einmal das Haus verlassen, um die Vollversion von Spielen zu zocken. Sie bekommen es einfach per Download. Völlig legal. Vorausgesetzt, Sie haben eine schnelle Internetverbindung inklusive einer Flatrate. Sonst verpulvern Sie die gesparte Kohle gleich für die Onlinekosten, denn Sie müssen während des gesamten Spiels online bleiben!

Unter http://gamesondemand.yahoo.com/play finden Sie ein Angebot, das Schule machen könnte. Für knapp 15 Dollar dürfen Sie bis zu zehn Vollversionen einen ganzen Monat mieten. Das sollte reichen, um sie durchzuspielen, oder zumindest festzustellen, ob sich der Kauf lohnt. Eigentlich eine tolle Sache, gäbe es nicht einen Haken: Bislang stehen mit Ausnahme von *Hitman 2* nur ältere Spiele zur Wahl, die häufig schon mit kleinem Budget-Preis in den Regalen stehen. Da lohnt es sich kaum, zwei bis vier Stunden zu warten, bis der erste Download abgeschlossen ist. Nur, um am Ende unwesentlich weniger an Miete zu bezahlen, als das Spiel im Laden gekostet hätte. Selbst wenn's bequemer ist.

REDAKTIONSSPIEGEL

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.



	Christian Bigge	Harald Fränkel	Alexander Geltenpoth	Joachim Hesse	Christian Sauerteig	Tanja Bunke	Benjamin Bezold	Ahmet Iscitürk
	SPORT-, ONLINE-, ACTIONSPIELE	ACTION- & SPORTSPIELE	STRATEGIE- & ROLLENSPIELE	ACTIONSPIELE & ADVENTURES	WISIMS, RENN- & SPORTSPIELE	ACTION & RPG, ADVENTURES	ACTIONSPIELE, SIMULATIONEN	ACTIONSPIELE, SPORTSPIELE
ANSTOSS 4	■■ orange	■ rot	■ rot	■ rot	■ rot	■ rot	■ rot	■ rot
	Gelb-/Rote Karte! Bitte schnell nachbessern!	Auweh, dieser Kick ging ja wohl voll ins Aus!	Den Job als Beta-Tester lehne ich ab.	Der Abstieg scheint vorprogrammiert.	Mein Beileid, so 'nen Super-Gau gab's selten.	Da hat sich Ascaron ein Eigentor geschossen.	Das ist ja nicht mal Regionalliga-Niveau.	Fußball ist was für Deppen!
DEADLY DOZEN 2	■■■ gelb	■■■ gelb	■■■ gelb	■■■ gelb	■■■ gelb	■ rot	■■■ gelb	■■■ gelb
	Lieber mit *MoH: Spearhead* nach Berlin reisen.	Die Mehrspieler-Kampagne macht's!	Trotz KI-Schwächen noch passabel.	Wenn ein virtuelles MG raucht, bin ich glücklich.	Für Zwischendurch ganz nett.	Kriegspiele und Bunke: Schlechte Kombi.	Bitte nicht schon wieder Zweiter Weltkrieg.	Ok, aber kein Knaller.
HAEGEMONIA	■■■ gelb	■■■ gelb	■■■■■ grün	■■■ gelb	■■■■ grün	■■■■■ grün	■■■■ grün	■■■■ grün
	Wer hat so viel Zeit fürs All übrig?	All-erhand! Diese Grafik reizt sogar mich.	Der beste Weltraumspaß seit *MoO2*!	Guter Vorgeschmack auf *Freelancer*.	Spaß im All? Genau mein Fall!	Da macht schon das Zuschauen Freude.	Viel besser als *Starfleet Command 3*	Blöder Name – schönes Spiel.
MEDAL OF HONOR: AA: SPEARHEAD	■■■■ grün	■■■■■ grün	■■ orange	■■■■ grün	■■■ gelb	■■ orange	■■■■ grün	■■ grün
	Kurz und knackig, so wie ich es mag.	Atmosphäre wie in einem Sauerstoffzelt!	Zu wenig Spiel für zu viel Geld!	Spannend, trotz nur vier Stunden Einzelspielerspaß.	Und Schuss. Weniger ist nicht immer mehr.	Entwickelt doch mal was anderes, bitte.	Die Atmosphäre ist allererste Sahne.	Spricht mich null an, soll aber gut sein.
NBA LIVE 2003	■■■■■ grün	■■■■■ grün	■■■■ grün	■■ orange	■■■■■ grün	■■■■■ grün	■■ orange	■■■■ grün
	Besser als *NHL*? Nein, aber sau-gut!	Große Buben, große Bälle, großes Spiel.	Die schönste Art, Körbe zu sammeln.	Die Bälle flachhalten, Basketball saugt.	Einen versenken? Genau mein Ding!	Als NBA-Fan ein absolutes Muss für mich.	Basketball? Nicht mit mir!	Gott sei Dunk! Ein tolles Spiel!
SIM CITY 4	■■■■ grün	■■■ gelb	■■ orange	■ rot	■■■■ grün	■■■■■ grün	■■ orange	■ rot
	Ich will viele Bürger, Meister!	Unser Dorf soll schöner werden? Nett!	Den Stadttrottel sollen andere spielen.	Bürgermeister spielen soll der Wowereit.	Nach wie vor klasse.	Sauschwer, aber auf Dauer eine Gaudi.	Was für ein ‚spannendes' Spielprinzip!	Eher was für Studentenpack!

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = 💣☠

TESTPHILOSOPHIE
SO BLICKST DU DURCH!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.

PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem äußerst fairen Kurs.

91 - 100%	**HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	**SEHR GUT:** Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	**GUT:** Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	**BEFRIEDIGEND:** Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	**AUSREICHEND:** Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	**MANGELHAFT:** Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 40%	**UNGENÜGEND:** Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker Essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

REFERENZEN

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert.

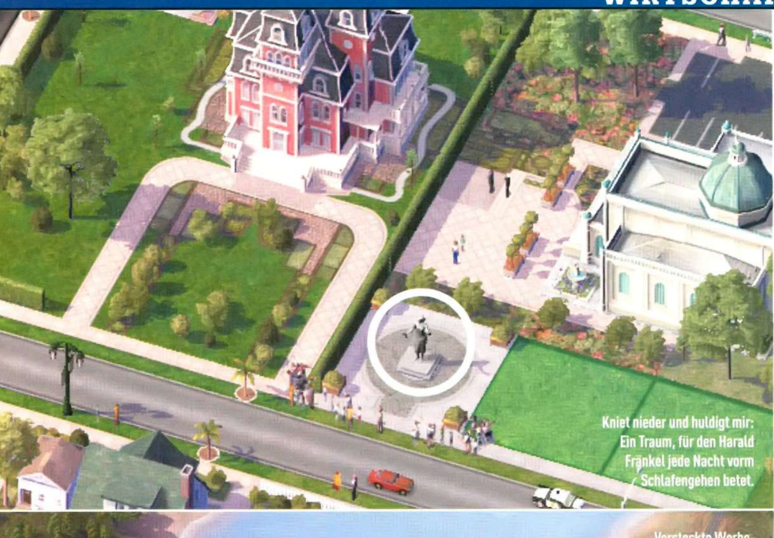
Titel	Hersteller	Ausgabe
ACTIONSPIEL		
GTA 3	Rockstar Games	07/2002
Jedi Knight 2	Raven Software	04/2002
Mafia	Illusion Softworks	09/2002
ACTION-ADVENTURE		
Dark Project 2	Ion Storm	05/2000
MDK 2	Bioware	06/2000
Project Nomads	CDV	11/2002
ACTION-ROLLENSPIEL		
Deus Ex	Ion Storm	08/2001
Diablo 2	Blizzard	07/2000
Dungeon Siege	Gas Powered Games	05/2002
ADVENTURE		
Runaway	Pendulo Studios	12/2002
Flucht von Monkey Island	LucasArts	01/2001
Grim Fandango	LucasArts	01/1999
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1503	Sunflowers	12/2002
Reise nach Nordland	Funatics	12/2002
Wiggles	Innonics	11/2001
DENKSPIEL		
Catan – Die erste Insel	Ravensburger	12/1999
Chessmaster 8000	Learning Company	02/2001
You don't know Jack 3	Take 2	06/2000
ECHTZEIT-STRATEGIE		
Age of Mythology	Ensemble Studios	11/2002
Battle Realms	Liquid Soft	12/2001
Warcraft 3	Blizzard	07/2002
EGO-SHOOTER		
James Bond 007: Nightfire	Gearbox Software	12/2002
No One Lives Forever 2	Monolith	11/2002
Indiziertes Spiel	Gray Matter	01/2002
FLUGSIMULATION		
Comanche 4	Novalogic	01/2002
Combat Flight Simulator 3	Microsoft	12/2002
IL-2 Sturmovik	Ubi Soft	12/2001
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Counter-Strike	Valve	02/2001
Battlefield 1942	Digital Illusions	10/2002
UT 2003	Epic	10/2002
RENNSPIEL		
Grand Prix 4	Microprose	09/2000
Motocross Madness 2	Microsoft	07/2000
Colin McRae Rally 2.0	Codemasters	01/2002
ROLLENSPIEL		
Baldur's Gate 2	Bioware	11/2000
Gothic 2	Piranha Bytes	12/2002
Morrowind	Bethesda	06/2002
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Alpha Centauri	Firaxis	03/1999
Civilization 3	Firaxis	03/2002
Jagged Alliance 2	Sir Tech	05/1999
SONSTIGE SIMULATIONEN		
Black & White	Lionhead	03/2001
M1 Tank Platoon	Microprose	04/1998
Panzer Elite	Wings Simulations	10/1999
SPORTMANAGER		
Anstoss 3	Ascaron	03/2000
Fußballmanager 2003	EA Sports	12/2002
Kicker Fußballmanager 2	Heart-Line	12/2000
SPORTSPIEL		
FIFA WM 2003	EA Sports	12/2002
NBA Live 2003	EA Sports	01/2003
NHL 2003	EA Sports	10/2002
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	JoWood	04/2002
Die Sims	Maxis	10/2000
Port Royale	Ascaron	07/2002



- 6 Regionen plus Editor
- 2 Mehrspielermodi
- 3 Baugebietsarten
- 3 Baustile
- 17 Gebäude
- 21 Wahrzeichen
- 26 Nebenaufträge
- 24 Parkanlagen
- 6 Flächentools
- 7 Katastrophen
- Tagundnachtgleiche

In SIM CITY 4 bauen Sie Wohnanlagen, Farmen und Industriegebiete. Immer und immer wieder – von Anfang an. Kein Wunder bei dem hohen Schwierigkeitsgrad.

Haus' halt mal rum!



Kniet nieder und huldigt mir: Ein Traum, für den Harald Fränkel jede Nacht vorm Schlafengehen betet.



Versteckte Werbebotschaft: Finden Sie den Gyrotwister!

Mal unter uns: Haben Sie sich als Kind einmal gewünscht, Bürgermeister zu werden? Nein? Na ja, ist auch nicht verwunderlich. Als Stadtoberhaupt planen Sie unter anderem den Finanzhaushalt – wie spannend. Oder Sie veranlassen Ihre grünen Schergen zu diversen Säuberungsaktionen. Beispielsweise am Hauptbahnhof, wenn sich die Drogenabhängigen mal wieder zum Gruppenspritz-Tag versammeln. Noch schlimmer sind aber die Besuche bei 90. Geburtstagen irgendwelcher Omas und Opas, wo zur Unterhaltung der Gäste Prothesen-Weitwurf oder Gebisssuchen gespielt wird und Sie kräftig mitmischen müssen. Tja, das gehört halt alles zu diesem Amt. Als Bürgermeister einer *Sim City 4*-Stadt geht es zwar ebenfalls recht stressig zu, dafür aber glücklicherweise auch wesentlich spaßiger. Auf den Finanzhaushalt müssen Sie allerdings auch hier ein Auge werfen.

HOHER SCHWIERIGKEITSGRAD

Aller Anfang ist bekanntlich schwer. Im Falle von *Sim City 4* sogar sauschwer. Wegen des zu hoch angesetzten Schwierigkeitsgrades. Da helfen selbst die beiden Tutorials nicht, in denen Sie an die Geländebearbeitung und den Stadtaufbau herangeführt werden. Haben Sie eine der sechs Regionen – Berlin, Maxisland, New York, San Francisco, Schöner Ausblick und London – zu Ihrer Heimatgegend auserkoren, gilt es, den richtigen Platz für Ihre Stadt zu finden. Bis zu 50 Parzellen pro Region stehen zur Verfügung. In Berlin und London treffen Sie zudem schon einige Kleinstädte an, beispielsweise Tegel, Spandau und Fulham. Die Wahl ist getroffen, die Arbeit ruft: Um das bislang noch jungfräuliche Ambiente bewohnbar zu machen, gibt's ein Geländewerkzeug. Damit stampfen Sie Berge aus dem Boden, setzen

Äh ... geht das auch im echten Leben?

KATASTROPHEN

Ihnen gehen Ihre Bewohner auf den Sack? Kein Problem! In *Sim City 4* dürfen Sie sieben Katastrophen auf die mosernde Menschheit loslassen. Das bringt richtig Freude. Allerdings nur Ihnen.

Gott ließ einst die sieben Plagen auf die Menschen los – steht jedenfalls in der Bibel. Na ja, wer's glaubt. Wir können das toppen. Wir haben nämlich acht Geißeln für die Menschheit. Uns selbst!



AUTOS VERSCHWINDEN

Sie bauen in *Sim City 4* eine Straße, die im Nirgendwo endet. Die Pixelmännchen in ihren Pixelautos juckt das nicht. Die fahren trotzdem weiter. Und verschwinden anschließend im Nichts.

Das könnte in der Wirklichkeit nur passieren, wenn es Straßen zum Bermudadreieck gäbe. Gibt's aber nicht! Okay, trotzdem verschwinden Autos. Die tauchen allerdings irgendwann wieder auf. Meistens in Polen.



Foto: action press

STADT NEU BAUEN

In Ihrer *Sim City 4*-Stadt herrscht nur Chaos. Nichts funktioniert, wie es soll. Da ist bei Planung des Finanzhaushaltes etwas schief gelaufen. Game over! Egal. Einfach zur Regionen-Auswahl und neu anfangen.

Tja, diese Option hätten andere Leute auch gern. Beispielsweise unser lieber Bundeskanzler Herr Schröder. Hat er aber nicht. Das „Game over" kommt trotzdem irgendwann. Vielleicht so in rund vier Jahren?



Foto: action press

SIM CITY 4

VERGLEICH

INDUSTRIEGIGANT 2	CAPITALISM 2	SIM CITY 4
MENÜFÜHRUNG		
83% Sehr übersichtlich. Alle Befehle sind mit wenigen Mausklicks verfügbar.	46% Hier klicken Sie wie blöde durch die Gegend. So was nervt auf Dauer.	85% Einsteigerfreundlich. Mit zwei Klicks ist man schon bei der Sache.
KOMPLEXITÄT		
79% Sehr hoch und realgetreu. Da ist schon allerhand Planung angesagt.	89% Schier unglaublich und wirklichkeitsnah. Für Hardcore-WiSimler.	87% Sehr realistisch und hoch. Hier muss alles stimmen, damit alles klappt.
GRAFIK		
72% Nicht so berauschend. Aber für eine WiSim genügt die Iso-Perspektive.	61% Vorsicht, Augenkrampf-gefahr: Selbst *Sim City 2000* sieht besser aus.	90% Der schiere Hammer unter den WiSims: 3D, detailreich und realistisch.
SPIELSPASS		
81% Deutlich besser als der Vorgänger, aber mehr Pep wäre besser.	63% Trotz der gewaltigen Komplexität nur ein Mittelklasse-Titel.	82% Der hohe Schwierigkeitsgrad drückt die Wertung. Wirklich schade.
55% / 35% / 10%	60% / 35% / 5	55% / 40% / 5

SPIELELEMENTE: GRÜN= Strategie; ROT= Wirtschaft; BLAU= Zufall

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!



128 MB RAM	Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce2 MX	Kyro 2	Geforce2	Geforce3	Radeon 8500	Geforce4
CPU mit 500 MHz (800x600x16 / 1.024x768x32)	grau	rot	grau	rot	rot	rot	rot	rot	rot
CPU mit 750 MHz (800x600x16 / 1.024x768x32)	grau	rot	grau	rot	rot	rot	rot	rot	rot
CPU mit 1.000 MHz (800x600x16 / 1.024x768x32)	grau	rot	grau	rot	rot	orange	orange	orange	orange
CPU mit 1.200 MHz (800x600x16 / 1.024x768x32)	grau	rot	grau	rot	rot	orange	orange	orange	orange
CPU mit 1.500 MHz (800x600x16 / 1.024x768x32)	grau	rot	grau	orange	orange	orange	orange	orange	gelb

700 MHz, 128 MB, Geforce2 — 1.200 MHz, 256 MB, Geforce3 — 2.000 MHz, 512 MB, Geforce4

256 MB RAM	Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce2 MX	Kyro 2	Geforce2	Geforce3	Radeon 8500	Geforce4
CPU mit 500 MHz (800x600x16 / 1.024x768x32)	grau	rot	grau	rot	rot	rot	rot	rot	rot
CPU mit 750 MHz (800x600x16 / 1.024x768x32)	grau	rot	grau	rot	rot	orange	orange	orange	orange
CPU mit 1.000 MHz (800x600x16 / 1.024x768x32)	grau	rot	grau	rot	rot	orange	orange	orange	orange
CPU mit 1.200 MHz (800x600x16 / 1.024x768x32)	grau	rot	grau	orange	orange	gelb	gelb	gelb	gelb
CPU mit 1.500 MHz (800x600x16 / 1.024x768x32)	grau	rot	grau	gelb	orange	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün

LEISTUNGSMERKMALE

Sim City 4 benötigt eine starke CPU für ein vernünftiges Spielen mit vollen Details. Ab einer Stadtgröße von mehr als 10.000 Einwohnern reicht bereits ein Rechner mit weniger als 1.200 MHz nicht mehr aus. Reduzieren Sie daher sämtliche Details, um die CPU nicht zu überlasten. Der Speicher spielt ebenfalls eine enorm wichtige Rolle. Die Performance-Unterschiede zwischen 256 und 512 MB sind wegen der vielen zu berechnenden Daten enorm. Untere Schmerzgrenze: 500 MHz, Geforce2, 128 MB RAM.

PRO & CONTRA

- \+ Leicht zu beherrschendes Benutzermenü
- \+ Detailreiche und realistischere Grafik
- \+ Kooperativer Mehrspielermodus
- \+ Witzige Katastrophen
- \+ Verbessertes Mikromanagement
- \+ Riesige Spielwelt
- \+ Figuren aus *Die Sims* importierbar
- – Zu hoher Schwierigkeitsgrad
- – Lange Lade-Speicher-Zeiten
- – Enorme Hardware-Anforderungen
- – Oberflächliche Tutorials
- – Berater geben dumme Tipps

das Land höher oder niedriger und roden Waldbestände ab beziehungsweise forsten sie auf. Gegebenenfalls verzieren Sie den Landstrich noch mit Seen. Ist alles zu Ihrer Zufriedenheit vorbereitet, verabschieden Sie sich von der ruhigen Zeit. Ab sofort ist Stress angesagt. Sie platzieren mehr oder minder bebaute Wohn-, Gewerbe- und Industriegebiete (Firmen und Agrar-Flächen), die sich automatisch mit Häusern, Arbeitsflächen und natürlich Leben füllen. Anschließend verbinden Sie die Sektoren mit Straßen und sorgen durch Wasser- und Stromversorgung für ein behagliches Zuhause Ihrer Bürger. Schon stehen Sie vor dem ersten Problem: Welche Energiequelle ist gut für die Gemeinde? Entscheiden Sie sich für die naturfreundlichen, aber leistungsschwachen Windturbinen oder doch lieber für Kohlekraftwerke? Die liefern einige Watt mehr, verschmutzen dafür das Grundwasser und die Luft. Und wie bekommen Sie das steigende Verkehrsaufkommen unter Kontrolle? Mehr Straßen anlegen oder doch lieber öffentliche Beförderungsmittel wie Bus, U-Bahn und Zug bieten? Sie haben die Qual der Wahl.

OHNE MOOS NIX LOS!

Mit zunehmender Bevölkerungsdichte steigen auch die Bedürfnisse (Gesundheit, Sicherheit, Umwelt, Verkehr, Bildung, Landwert) Ihrer Stadtbewohner. Polizeirevier, Mülldeponie, Schulen und Krankenhäuser müssen her. Natürlich auch eine Feuerwehrwache. Denn wo viel Holz ist, kann auch viel brennen. Die Einrichtungen kosten nicht sonderlich viel Geld, die monatlich anfallenden Zahlungen sind hingegen immens. Schließlich wollen Ärzte, Lehrer und andere Beamte bezahlt werden. Ist die Vergütung nicht ausreichend, wird gestreikt. Nur, woher Geld nehmen und nicht stehlen? Die einfachste Lösung: Sie erhöhen die Grundsteuer. Und schon geraten die Pixelbürger in helle Aufregung. Gut, dass beispielsweise ab und zu das Militär anklingelt und Ihnen einen kleinen Nebenverdienst vorschlägt, indem Sie den Bau

So spielt sich Sim City 4

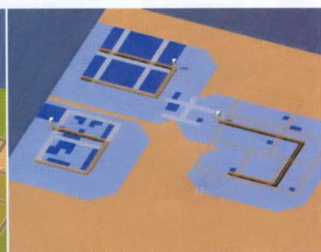
Eine vernünftige Stadt auf die Beine zu stellen ist anfangs gar nicht so einfach. Es sind viel Planung und die richtige Vorgehensweise nötig. Damit Sie nicht aus Frust in die Tastatur beißen, zeigen wir Ihnen hier, wie's geht.



Zunächst sollten Sie genügend Wohnflächen, Gewerbeviertel und Industriegebiete schaffen. Platzieren Sie die Farmen möglichst weit weg von den stinkenden Produktionsstätten. Sonst gibt's Ärger mit den Umweltschützern. Verbinden Sie die Sektoren durch Straßen.



Die ersten Mieter sind eingezogen und nennen Ihre Stadt „Das Reich der Dunkelheit". Kein Wunder, Sie haben ja auch noch gar keine Energieversorgung. Postieren Sie ein Kraftwerk am Rande des Industriegebietes und verlegen Sie Strommasten nahe der anderen Sektoren.



Der nächste Schritt führt Sie zur Wasserversorgung. Wassertürme sind günstig und versorgen am Anfang genügend Haushalte mit dem kostbaren Gut. Vergessen Sie jedoch nicht, die notwendigen Rohre zu verlegen. Sonst bleiben einige Flächen staubtrocken.



Strom- und Wasserversorgung sind teuer. Ihre Einnahmen sind deutlich geringer als Ihre Ausgaben. Da hilft nur eins: Sie erhöhen die Grundsteuer und reduzieren die Beitragskosten bei Gesundheit und Bildung. Das können Sie ja später wieder ausgleichen.



Nettes Dörfchen, nur leider viel zu klein für Ihre Bewohner. Anhand einer grafischen Auswertung lässt sich ablesen, nach welchen Objekten es den Pixelburschen dürstet. Die Statistik zeigt deutlich, dass Sie mehr Farmen und billige Wohnhäuser bauen sollten.



Immer öfter jammert Ihnen Ihre Gemeinde die Ohren voll: „Wir wollen eine Feuerwehr. Wir brauchen eine Mülldeponie." Und schon wieder geht's arg ans Budget. Nehmen Sie diverse Sonderaufträge an. Das bringt auf Dauer Geld – auch wenn das Volk mosert.



Da haben wir den Salat – die Autos stecken in der Innenstadt ständig im Stau und überall verpesten Auspuffgase die Luft. Abhilfe schafft ein U-Bahn-Netz. Aber Vorsicht: Dieses Verkehrsmittel frisst massig Geld. Auch schon bei der Konstruktion.



Hurra, geschafft! Endlich ist der Grundstein für eine Metropole gelegt. Die Wohnviertel sind ausreichend groß, es sind genügend Arbeitsplätze geschaffen und ein Baseball-Feld sorgt für Unterhaltung. Nun können Sie die Stadt nach Belieben ausbauen. Viel Vergnügen dabei!

Wir lieben unsere Studenten. Deswegen bauen wir die Uni direkt neben ein Kraftwerk. Da ist der Weg zum Nebenjob nicht mehr so weit.

Bezolds Verlobte ist bei der Bundeswehr. Und weil wir nett sind, haben wir ihr einen Sonderauftritt in Sim City 4 arrangiert.

Nein, das sind keine Grafikfehler. Das ist ein Feuerwerk. Weil sich der Bürgermeister freut, dass seine neue Praktikantin Monika Lewinsky heißt.

einer Raketentestbasis oder eines Stützpunktes genehmigen. Es gibt übrigens noch weitere ähnliche Angebote, mit denen sich Geld machen lässt. Im Lauf der Zeit schalten sich neue Objekte frei – wie Opernhaus, Tennisplatz oder Atomkraftwerk. Darüber hinaus verändern sich die Wohngegebenheiten. Zunächst blicken Sie auf Häuser, die an die Architektur von Chicago im Jahr 1890 angelehnt sind. Einige Spielstunden später sieht alles aus wie New York in den 40er-Jahren. Letzten Endes warten Gebäude, wie sie heutzutage in Houston stehen. Da das rundum erneuerte Benutzermenü neben drei Spielgeschwindigkeiten auch fünf Zoomstufen bietet, können Sie den kleinen Sims sogar beim Umbau zusehen. Wie putzig!

GIBT'S NOCH MEHR?

Ja, jede Menge. Um den Finanzhaushalt ordentlich planen zu können, steht Ihnen jetzt ein verbessertes Mikromanagement zur Verfügung. Damit lassen sich die Kosten jedes Objektes regeln. Die Gebäude wirken durch die neue Grafik-Engine noch realistischer und detailreicher. Zudem verschwinden sie nicht einfach im Nirwana, wenn ihre Zeit abgelaufen ist, sondern verrotten langsam. Möchten Sie immer auf dem Laufenden sein, was in den Häuserschluchten Ihrer Kleinstadt oder Metropole vor sich geht? Dann schleusen Sie einfach eine Ihrer Pseudopersönlichkeiten aus *Die Sims* ins Geschehen ein und lauschen Sie ihren Worten. Weiter geht's mit den Änderungen: Sämtliche Städte der Region unterliegen Ihrer Kontrolle, vorausgesetzt Sie haben welche gebaut. Computergesteuerte Nachbardörfer gibt's nämlich in *Sim City 4* nicht mehr. Dafür aber einen schmucken Mehrspielermodus, bei dem Sie mit einem Freund kooperativ wirtschaften dürfen. Besonders witzig sind die sieben Katastrophen, die Sie nun gottgleich auf die Menschheit loslassen. Ob Meteoriteneinschläge, Vulkanausbrüche, Flächenbrände oder Roboterangriffe – das Angebot an Panikmachern ist groß. Wollen Sie also herausfinden, wie leistungsstark Polizei und Feuerwehr sind, schicken Sie eins der Desaster in die Stadt. Zudem bringt der Anblick eine Menge Spaß. Aber das Speichern vorher nicht vergessen!

TANJA BUNKE

FAZIT



TANJA BUNKE

Okay, zugegeben: Nach den rund 15 gebauten und wieder abgerissenen Städten hat es dann bei mir auch mal funktioniert. Nein, das hat weder mit meinem Geschlecht noch der Haarfarbe zu tun: *Sim City 4* ist einfach verteufelt schwierig. Wenn Sie allerdings am Ball bleiben und endlich den richtigen Dreh heraushaben, macht die WiSim richtig Laune. Allerdings nicht bei mehr als 10.000 Bewohnern – da ruckelt's wie Seuche.

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Juhu, endlich darf ich wieder Bürger meistern! Blöd nur, dass das ganze jetzt ein ziemlich kompliziertes Unterfangen geworden ist. Gerade Neulinge dürfte der hohe Schwierigkeitsgrad alsbald aus der Stadt jagen. Kenner der Vorgänger werden nach einiger Einarbeitungszeit jedoch begeistert sein und neben den zahlreichen Neuerungen auch den nach wie vor unbestrittenen hohen Suchtfaktor zu schätzen wissen.

SIM CITY 4

MINDESTENS: P 500 MHz, 128 MB RAM, 900 MB HD, Win98

SINNVOLL: P 1800 MHz, 512 MB RAM, Geforce 4

GENRE:	Wirtschaftssimulation
PREIS:	Ca. € 50,-
ENTWICKLER:	Maxis
VERTRIEB:	Electronic Arts
INTERNET:	www.simcity.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN:	Ende Dezember

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Sie dürfen mit einem Freund kooperativ spielen. Das war's auch schon.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2 Spieler
INTERNET: 2 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	72%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	90%
SOUND	88%
MEHRSPIELER	80%

EINZELSPIELER

82%

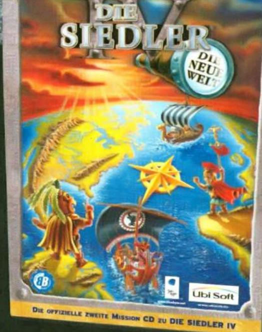
SEHR GUT – Komplexe und realistische WiSim. Aber Vorsicht: Sehr schwierig!

Verewigen Sie sich in der Neuen Welt!

Schließen Sie sich den Römern, Mayas, Wikingern oder Trojanern an und bewältigen Sie strategisch mit Ihrem Volk gefährliche Herausforderungen auf einer spannenden Abenteuerfahrt über die Weltmeere. Durchstreifen Sie die verschiedensten Szenarien in noch nie da gewesener Grafik und überwinden Sie ungeahnte Hindernisse zur Macht über die Neue Welt.

- 4 neue Kampagnen mit jeweils 5 spannenden Missionen.
- Reale Mythen und Legenden, die sich nahtlos in die Siedler-Realität einfügen.
- 25 brandneue Maps in einem atemberaubenden Look.
- Zufallskartengenerator und voll spielbares Trojaner-Volk.

Und das alles in exzellenter Qualität zu einem einzigartigen Preis.



Benötigt:
Originalversion von „Die Siedler IV"



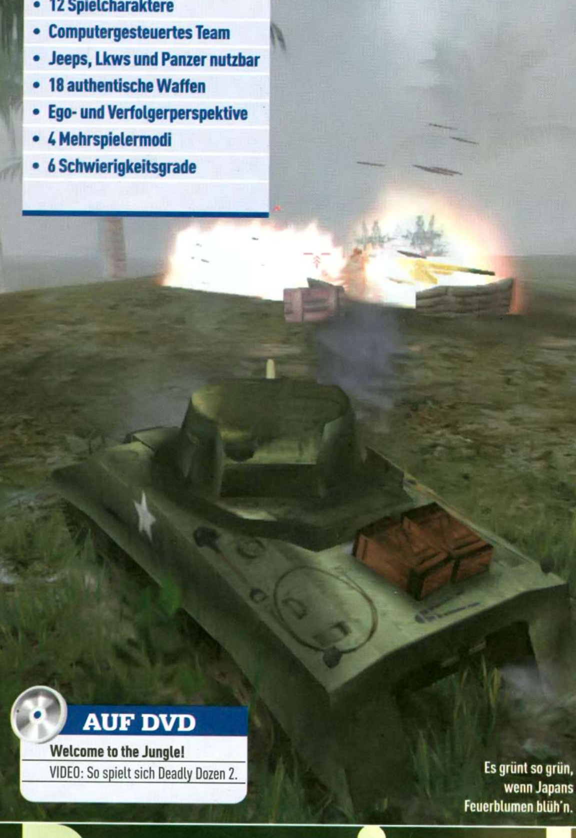
www.bluebyte.net

Ubi Soft

www.ubisoft.de

kmf.de

- 12 Levels
- Tutorial
- 12 Spielcharaktere
- Computergesteuertes Team
- Jeeps, Lkws und Panzer nutzbar
- 18 authentische Waffen
- Ego- und Verfolgerperspektive
- 4 Mehrspielermodi
- 6 Schwierigkeitsgrade



AUF DVD
Welcome to the Jungle!
VIDEO: So spielt sich Deadly Dozen 2.

Es grünt so grün, wenn Japans Feuerblumen blüh'n.



Fränkel hat im Suff seine Kontaktlinsen verloren und die halbe Redaktion muss suchen.

Das riecht nach

Kampfeinsätze in Japan führen Sie zwangsläufig ins Gehölz. Denn dort ist was im Busch! Bei DEADLY DOZEN 2 befehligen Sie eine US-Einheit im 2. Weltkrieg.

Jetzt haben Sie wahrscheinlich für den Rest Ihres Lebens genug Dschungel gesehen", sagt Colonel James Barringer nach der fünften Mission. „Aber hallo! Darauf kannst du einen lassen!", würden Sie gern entgegnen, verkneifen sich's aber. Schließlich ist Barringer Ihr Vorgesetzter. Wenn Sie gewusst hätten, dass als Nächstes gerade mal eine einzige Mission im verschneiten Alaska wartet, und es dann erneut in die grüne Hölle geht ... na ja, lassen wir das. Was Ihr Job ist? Sie wombeln mit bis zu drei Kollegen hinter die feindlichen Linien, um die US-amerikanischen Streitkräfte mit Sabotageakten zu unterstützen. Das bedeutet unter anderem: Flugzeuge, Geschützstellungen, Brücken oder Panzer zu dem zu verarbeiten, was anschließend höchstens noch Alteisen Rudi kaufen würde. Statt aber die deutschen Hansens und Fritzens zu stoppen, geht's diesmal gegen Hei Zung und Kawa Saki – oder wie Japaner auch immer heißen mögen.

SCHWERE JUNGS

Weil *Deadly Dozen* übersetzt „Tödliches Dutzend" bedeutet, dürfen Sie Ihren Trupp vor jeder Mission aus zwölf Spezialkämpfern zusammenstellen. Jeder hat elf Attribute, die sei-



Rums! Tja, jetzt ist's wohl Essig mit eurem bekannten japanischen Volkslied „Über sieben Brücken kannst du geh'n!"

Wald, Meister!

ne besonderen Fähigkeiten beschreiben. Während der eine zuvorderst als Scharfschütze taugt, geht der andere besser mit der Panzerfaust um. Wieder ein anderer mit allem, was richtig fett rumst – Sprengstoffe. Auch die Ausrüstung ist frei wählbar. Dazu gehören neben Waffen auch Gegenstände wie Dietriche zum Knacken von Schlössern und Münzen, die Sie zur Ablenkung in Ecken schnippen können. Oder auch ein Fotoapparat. Allerdings müssen Sie auf die Gewichts- und Platzbegrenzung achten – was schon mal realistisch und prima umgesetzt ist. Wer zu schwer ist, bewegt sich sehr viel träger. Kollege Iscitürk beweist uns das im wirklichen Leben jeden Tag. Wer keinen Bock hat, das Team selbst auszustatten, überlässt dies dem Computer. Dank dreier Schwierigkeitsgrade und der Modi „Realistic" und „Arcade" ergeben sich außerdem sechs Varianten, um den Titel auf Ihr eigenes Können anzupassen. Dafür Daumen hoch!

HUHU? WO BIST DU?

Mit dem erwähnten Fotoapparat müssen Sie beispielsweise in der Alaska-Mission unbemerkt einige Gebäude fotografieren. In diesem Fall übrigens am besten als Einzelkämpfer. Denn die computergesteuerten Kumpels erweisen sich nicht selten als Klotz am Bein. Okay, sie helfen, wenn's darum geht, Gegner auszuschalten. In den riesigen Waldgebieten machen sie Feinde oft sehr viel schneller aus als der Spieler. Andererseits kommt sich dieser häufig vor wie ein Volksschullehrer beim Jahresabschlusswandertag. Einen Sack Flöhe hüten ist einfacher als die Orientierungsdeppen effizient durch die Gegend zu

DEADLY DOZEN 2: PACIFIC THEATER

VERGLEICH

OPERATION FLASHPOINT	MEDAL OF HONOR	SPIELETITEL 3
MEHRSPIELERMODUS		
87%	84%	78%
Die klassischen Modi, missionsbasiertes Teamspiel und KI-gesteuerte Gegner (Bots).	Hat ebenfalls die klassischen Modi und missionsbasiertes Teamspiel, aber keine Bots.	Außergewöhnlich: Sie dürfen mit Kumpels die Einzelspieler-kampagne zocken. Keine Bots.
GRAFIK		
74%	84%	79%
Sieht mittlerweile etwas alt aus, aber immer noch „gut". Unglaubliche Sichtweite!	Der *Q3*-Engine sei Dank: Auch nach einem Jahr noch „sehr gut". Mittelmäßige Sichtweite	Gut, weil die Clipping-Fehler verschmerzbar sind. Aber: Die kurze Sichtweite? Peinlich!
SOUND		
90%	91%	78%
Was Ihnen hier um die Ohren fliegt, hört sich realistisch an. So entsteht Atmosphäre!	Ein Hörerlebnis wie in einem modernen Multiplex-Kino liefert Dramatik und Spannung pur.	Waffen und Sprachausgabe klingen sehr gut. Bei der eintönigen Musik hapert's aber.
PREIS/LEISTUNG		
89%	80%	76%
Die *Game of the Year Edition* kostet zwar fette 50 Euro, es liegen aber beide Add-ons bei.	Für rund 45 Euro werden Sie großartig unterhalten. Allerdings: verhältnismäßig kurze Spielzeit!	Bestellen Sie das Spiel in den USA, kostet es samt Porto rund 37 Euro. Ordentliche Spielzeit.
SPIELSPASS		
87%	86%	70%
Nach wie vor der beste Taktik-Shooter für Einzelspielerfreaks. Einfach ein Muss!	*Der Soldat James Ryan* für den PC. Stärkster Ego-Shooter zum Thema Zweiter Weltkrieg.	Empfehlenswert, wenn Sie eine Taktik-Shooter-Kampagne mit Freunden zocken wollen.
65% / 35%	90% / 10%	75% / 25%

SPIELELEMENTE: ROT= Action; BLAU= Kampftaktik

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!



KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER

PC-ACTION-ABONNENT

ZOCKER-WEIBCHEN

DURCHSCHNITTS-SPIELER

LÖSUNGSBUCH-KÄUFER

GEGEN-FRAUEN-VERLIERER

NUR-MOORHUHN-SPIELER

128 MB RAM		Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce2 MX	Kyro 2	Geforce2	Geforce3	Radeon 8500	Geforce4
CPU mit 500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 750 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.200 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

500 MHz, 64 MB, Geforce2 MX — 800 MHz, 128 MB, Geforce2 GTS — 1.200 MHz, 256 MB, Geforce3

256 MB RAM		Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce2 MX	Kyro 2	Geforce2	Geforce3	Radeon 8500	Geforce4
CPU mit 500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 750 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.200 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

LEISTUNGSMERKMALE

Damit *Deadly Dozen 2* gut auf Ihrem Computer läuft, benötigen Sie eine gute CPU UND eine gute Grafikkarte. Bei nervigen Rucklern vermindern Sie die Auflösung und die Farbtiefe. Außerdem können Sie die Sichtweite verringern, um mehr Performance freizugeben. Beachten Sie, dass Sie nur die aktuellsten Treiber für Ihr System verwenden.

Untere Schmerzgrenze: 450 MHz, Geforce 256, 128 MB RAM

PRO & CONTRA

- \+ Realistische Waffenhandhabung
- \+ Fahrzeuge benutzbar
- \+ Spannende Guerilla-Kämpfe
- \+ Kooperativer Mehrspielermodus
- \+ Je nach Vorliebe Ego-Perspektive oder Verfolgersicht
- \+ Freie Wahl zwischen Arcade- und Realistisch-Spielmodus
- \+ Gutes Tutorial
- − Schwaches Routefinding der KI-gesteuerten Teammitglieder
- − Langweilige Missionsbeschreibungen
- − Kaum Zwischensequenzen
- − Schlechte Sichtweite
- − Grafikfehler

Panzer haben auf der Müllkippe nichts zu suchen. Das sieht auch der städtische Angestellte mit der Bazooka so.

Glaub uns: Es ist jetzt keine gute Idee, vor einem bewaffneten Amerikaner irgendwelche Kampfsport-Faxen zu machen.

lotsen! So lange alle in der Nähe sind, ist die Welt in Ordnung. Dann führen die Kumpels Befehle à la „Deckung!", „Angreifen!" oder „Folgt mir!" brav aus wie Nachbars gut erzogener Rauhaardackel. Aber: Wehe einer der Doofnasen hat sich mal wieder in einem Haus oder sonst wo verwirrt! Da können Sie brüllen, wie Sie wollen. Selbst wenn der Typ in Hörweite ist, er kreuzt sicher nicht wieder von selbst auf. Zum Glück können Sie jederzeit per Knopfdruck in die Haut eines anderen Kämpfers schlüpfen. Dann gilt es, die betroffene Schnarchnase manuell zurückzuführen.

SUMM, FLIEGE, SUMM!

Die meiste Zeit laufen Sie durch weitläufige, hübsche Dschungel- oder Sumpf-Landschaften mit dichter Vegetation, in der Ich-Perspektive oder auf Wunsch auch in der Verfolgersicht. Die enorm knappe Sichtweite mit dem Nebel am Horizont findet der Verfasser dieser Zeilen übrigens grandios. Da sehen endlich mal auch Nichtsehbehinderte, wie hart das Leben mit Minus acht Dioptrien sein kann! Unterdessen quaken Frösche, summen Fliegen und hin und wieder hören Sie Rufe


Mit Verlaub, Herr Honda: Das in Ihrer Hand soll 'ne Waffe sein? Was ICH in Händen halte, DAS ist eine Waffe!

in japanischer Sprache. Feind in der Nähe! Spätestens ab diesem Zeitpunkt ist Alarm angesagt. Besonders im Realistic-Modus reiten Sie sonst schneller zu den Ahnen ab als Black Beauty in einem Schlachthaus. Aber gerade die ständige Anspannung und die Guerilla-Kämpfe machen die Atmosphäre des Titels aus. Zum Glück: Denn außer in den Missionsbeschreibungen, die Chef Barringer freundlicherweise von einem potthässlichen Textbildschirm abliest, kriegen Sie von einer Hintergrundstory nichts mit. An Filmen gibt es lediglich ein Intro, eine einzige Zwischensequenz und einen kurzen Streifen zum Schluss. Alles historische Aufnahmen in Schwarzweiß.

DO LEGST DI' NIEDER!

Der Umgang mit den Waffen ist realistisch gelöst. Die Trefferquote hängt zunächst von den Grundfähigkeiten des Pixelrecken ab. Ferner spielt es eine Rolle, ob Sie wild durch die Gegend rennen oder langsam und ruhig im Stehen oder Liegen zielen. Während der Spieler nachlädt, ist er zur Bewegungsunfähigkeit verdammt. Auch Verletzungen wirken sich aus, und zwar auf Schnelligkeit und Ausdauer. Weiterhin streuen Normalogewehre deutlich

So spielt sich Deadly Dozen 2

Nachdem Sie Ihr Team aus bis zu vier Soldaten zusammengestellt und mit Ausrüstung versorgt haben (1), geht's ab ins Gebüsch. Denn fast alle Missionen spielen (wenigstens zum Teil) im Dschungel (2). Es ist wichtig, sich mit Kompass und Karte möglichst vorsichtig voranzutasten. Denn die aus dem Dickicht angreifenden Pixel-Japaner sind oft nur schwer auszumachen und am besten per Scharfschützengewehr zu erledigen (3). Zwischenzeitlich ist es immer wieder möglich, Fahrzeuge zu benutzen. Selbst ein kleines Auto (4) kann nützlich sein, um zum Beispiel die Gegend zu erkunden. Am Ende der Missionen müssen Sie meist Sabotageakte ausführen. Bei unserem Beispiel sollen zwei Flugabwehrgeschütze dran glauben (5). Andere Arten von Aufträgen sind wesentlich seltener.



Woody Allen kauft seine peinlichen Billig-Brillen bei Fielmann.



Na super, jetzt müssen wir auch noch Rotkäppchens Bruder retten, weil er nicht fliegen kann.



Mozarts Zauberflöte in der japanischen Fassung. Im Bild: Tai Ging Seng als Papageno.



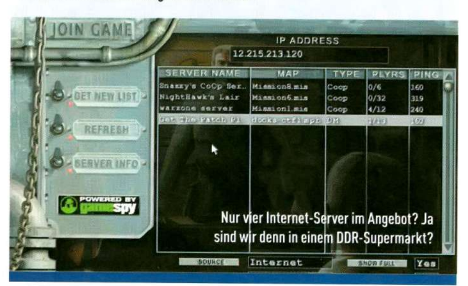
Japanische Autos sind wie Herr Iscitürk: Scheiße. Aber manchmal hat man keine Wahl.



Super! Wir sollen die Kanone hochjagen und Einzellerhirn Bezold hat nix zum Sprengen mit.

HEISSE SPIELE IM NETZWERK

Der Mehrspielermodus wäre theoretisch sehr gut – immerhin müssen Sie sich nicht mit gehirnamputierten Computergenossen herumschlagen und das Teamplay funktioniert, wie es sollte. Allerdings: Übers Internet eine gute Verbindung zu kriegen ist ähnlich wahrscheinlich wie ein Siebener im Lotto. Schließlich gibt es keine deutschen Server. Und US-amerikanische haben wir bis Redaktionsschluss ganze vier Stück gefunden. Warum wir trotzdem eine Wertung von 78 Prozent (entspricht: „gut") vergeben? Weil die Modi „Deathmatch", „Capture the Flag" und „Mission" im Netzwerk viel Spaß machen. Bei „Mission" spielen Teams gegeneinander und müssen Aufträge erfüllen. Besonders cool fanden wir „Cooperative". Hier können Sie mit bis zu drei Kollegen die Einzelspielerkampagne zocken. Auch wenn mit den Herren Iscitürk, Hesse und Bezold während des Tests nicht gerade die größten Leuchten auftreibbar waren: Immer noch besser als die orientierungslosen KI-Heiner!



Nur vier Internet-Server im Angebot? Ja sind wir denn in einem DDR-Supermarkt?

weniger als Maschinenpistolen. Die besitzen einen härteren Rückschlag und verziehen somit stark. Zur Verfügung stehen Ihnen 18 historisch nachgebildete Waffen, wobei Sie auch niedergestreckten Japanern ihr Hab und Gut mopsen dürfen. Allerdings: Brauchen Sie all diese Knarren? Im Prinzip kommen Sie größtenteils mit einem Scharfschützengewehr aus. Die seltenen Nahkämpfe bestreiten Sie vielleicht mal mit einer MP. Panzern rücken Sie mit einem dicken Rohr auf den Stahlmantel. Das war's dann aber auch. Nette Argumentverstärker wie Samuraischwert oder Flammenwerfer sind in der Praxis nicht wirklich nützlich. Reine Staffage also.

ES GIBT VIEL ZU TUN!

Neben den „Suche-und-Zerstöre"-Aufträgen gibt es zumindest ein wenig Abwechslung, wenn Sie den Neffen eines Generals aus der Gefangenschaft befreien, einen US-Piloten nach dessen Bruchlandung im Feindgebiet auflesen, Geheimdokumente stehlen, strategisch wichtige Wachtürme besetzen, Trinkwasser mit Arsen „veredeln" oder hochrangige, japanische Befehlshalter ausschalten sollen. Dezent bescheuert sind die Minenfelder, die es zu überqueren gilt, weil Sie beim Laufen ständig den Boden absuchen müssen und sich natürlich mal wieder nicht auf die unvorsichtigen Kasper in Ihrem Gefolge verlassen können. Im Zweifel schnappen Sie sich einen US-Panzer und rasseln über die Gefahrenzone hinweg. Denen machen die Minen seltsamerweise nichts aus. Aber an kleinen, jungen Bäumen bleiben sie hängen, statt sie einfach umzuwalzen – das haben wir gern! Die Fahrzeuge sind trotzdem cool: Mal müssen Sie einen Lkw mit einer Ladung Silberbarren mopsen. In mehreren Situationen dürfen Sie auch japanische Panzer fahren, um die als Primärziele angegebenen japanischen Stellungen dem Erdboden gleichzumachen. Wo Sie sich überall herumtreiben, wollen Sie wissen? Unter anderem auf den Philippinen, auf einer Insel am Guadalkanal, in Neuginea, Alaska, Tarawa, Saipan, Burma, bei Manila und zuletzt zum großen Showdown beim Angriff aufs zerbombte Okinawa.

DAS IST UNGÜNSTIG!

In den USA wird *Deadly Dozen 2* zum Budgetpreis von rund 30 Dollar unters Volk gebracht. Das ist super. Blöd dagegen: Hierzulande wird es wohl nie offiziell erscheinen. Wer Interesse hat, muss sich das Teil direkt aus den Staaten organisieren oder in einem Spielefachgeschäft suchen, das Import-Versionen führt. Ganz so günstig wird der Spaß wegen der Überführungskosten dann nicht. HARALD FRÄNKEL

Äh ... geht das auch im echten Leben?

MÄNNER-HINTERN BEGAFFEN.
Beim Spiel können Sie Jungs in Uniform auf Hintern starren (Verfolgerperspektive)!

In echt ist das auch möglich. Aber wer will das? Die männlichen PCAler begaffen viel lieber heimlich den Po von Kollegin Bunke (Bild).



Foto: action press

MIT JEMANDEM IM GEBÜSCH LIEGEN.
Beim Spiel liegen Sie ständig mit anderen strammen Boys in irgendwelchen Gebüschen.

In echt gibt's das auch. Wir haben ein Beweisfoto mit Herrn Geltenpoth geschossen. Kollege Sauerteig ist zum Glück nicht mit drauf.



Foto: action press

WÄNDE HOCHGEHEN.
Beim Spiel können Sie selbst fast senkrechte Bergwände problemlos hochspazieren.

In echt klappt das noch besser. Chefredakteur Bigge geht regelmäßig die Wand hoch, wenn er schlechte Witze wie die hier lesen muss.



Foto: action press/Montage: Roland Gerhardt

FAZIT

HARALD FRÄNKEL

Kurz nicht aufgepasst und Sie müssen mal wieder einen verlorenen KI-Kumpel manuell aus dem Gestrüpp lotsen. Nicht weil er dort grad kacken war oder so – denn selbst dafür sind die Typen wohl zu blöd. Nein, sie finden oft die einfachsten Wege nicht. Müsste ein Pfadfinder-Gruppenleiter solche Hirnmikroben betreuen, er würde sich sofort auf die Gleise einer ICE-Strecke legen. Mir hat das Spiel mein Leben nicht ganz so vermiest. Irgendwie ist's dann doch spannend, vom nächsten Angriff aus dem dichten Grün überrascht zu werden.

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Deadly Dozen 2 erinnert mich an meinen Berufsalltag. Ich reiß mir den Arsch auf und meine Kollegen verhalten sich wie Gehirnamputierte! Wie Herr Fränkel freundlicherweise bereits angedeutet hat, bewegt sich der IQ der Mitstreiter nämlich irgendwo zwischen Semmelknödel und BSE-Kranker. Selbst kleinere Felsen stellen für diese Deppen unüberwindbare Hindernisse dar. Das sorgt nicht selten für Frust. Ansonsten ist *DD 2* aber ein technisch und spielerisch solider Ego-Shooter, der besonders im Mehrspielermodus zu gefallen weiß.

DEADLY DOZEN 2

MINDESTENS: P 450, 128 MB RAM, 200 MB HD, Win95
SINNVOLL: P 1.000, 256 MB RAM

GENRE:	Ego-Shooter
PREIS:	Ca. € 37,-
ENTWICKLER:	nFusion/Infogrames
VERTRIEB:	Nur als Import!
INTERNET:	www.n-fusion.com
SPRACHE:	Englisch
USK-FREIGABE:	Nicht geprüft
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Capture the Flag, Mission, Cooperative; 8 Sp./CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-32 Spieler
INTERNET: 2-32 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	75 %
STEUERUNG	77 %
GRAFIK	79 %
SOUND	78 %
MEHRSPIELER	78 %

EINZELSPIELER



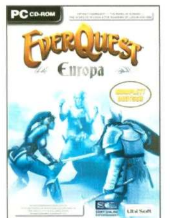
BEFRIEDIGEND – Nett für zwischendurch. Wenn nur die KI (keine Intelligenz) nicht wäre!

Frank R.
Student

Karin D.
Rechtsanwältin

Dirk F.
Kellner

Die überraschendsten Treffen ereignen sich in 



Betritt die deutsche Community von EverQuest und triff Tausende verschiedene Persönlichkeiten. Willkommen in dem Spiel, das bereits weit über 400.000 Spieler in aller Welt überzeugt hat und das nun komplett in Deutsch und spielbar auf europäischen Servern erhältlich ist.



www.everquest-europe.com







AUF DVD

Deutschland geschlagen?
VIDEO: Die neueste Ausgabe der Wochenschau finden Sie gewohnt knackig präsentiert auf unserer DVD und CD.

Berlin! Berlin! Wir fahren durch Berlin!

Die deutsche Hauptstadt ist sicher eine Reise wert. Erwarten Sie nur kein Sightseeing. SPEARHEAD tischt Ihnen harte Zweite-Weltkriegs-Kost auf.



In Berlin verhärten sich die Fronten zwischen der Polizei und den Demonstranten.

Mit *Spearhead* findet das erste offizielle Add-on zum Ego-Shooter *Medal of Honor: Allied Assault* seinen Weg in den Handel. Das Hauptspiel räumte dank dichter Handlung, hervorragender Grafik und durchdachtem Design ein PC-ACTION-Gold in Ausgabe 2/2002 ab. Eine Auszeichnung, die dem Add-on in erster Linie wegen des geringen Umfangs verwehrt bleibt. Trotzdem bietet *Spearhead* einige Dinge, nach denen sich *Allied Assault*-Veteranen sicher die Finger lecken.

GRÜSSE VOM WEIHNACHTSMANN

Heiligabend 1944. In einem harten Kampf konnten Sie zuvor den deutschen Truppen mehrere Lastwagen mit Ausrüstungsgegenständen entwenden. Jetzt sitzen Sie erschöpft mit Ihrer Einheit in den Ardennen und nehmen die erste warme Mahlzeit seit Tagen zu sich. Um Sie herum nur schneebedeckte Bäume und Schützengräben. Einer Ihrer Kameraden unterbricht die Stille: „Das ist gleichzeitig die beste und schlechteste Tasse mit Essen, die ich jemals hatte. Wie vertragen die Krauts nur diesen Fraß?" „Du solltest erst mal ihre Zigaretten probieren", kommentiert der Raucher links daneben und inhaliert einen weiteren Zug. „Ein Toast auf Sergeant Barnes!", erhebt ein Dritter seine Tasse. „Vielen Dank für die Waffen und das Essen." „Was werden die Krauts wohl machen, wenn sie feststellen, dass wir ihnen den Nachschub entführt haben?", fragt der Vierte noch zynisch in die Runde, als er prompt die Antwort erhält: Ein Bombenhagel reißt die Soldaten von den Beinen, Tannen knicken um. Willkommen an der virtuellen Front! Electronic Arts schickt Sie erneut in den Zweiten Weltkrieg.

IM SIEBTEN HIMMEL

Wer die neue Kampagne für Einzelspieler startet, findet sich 3.000 Fuß hoch in einem britischen Flugzeug der 6sten Luftlandedivision wieder. Es ist wieder D-Day, der 6. Juni

- Läuft nur mit Hauptprogramm
- Q3-Engine
- 3 Einzelspieler-Kampagnen
- 9 Einzelspieler-Missionen
- 1 neuer Mehrspielermodus
- 12 neue Mehrspieler-Karten
- 14 neue Waffen

Deutsche Truppen bewachen Hitlers Sommerresidenz.

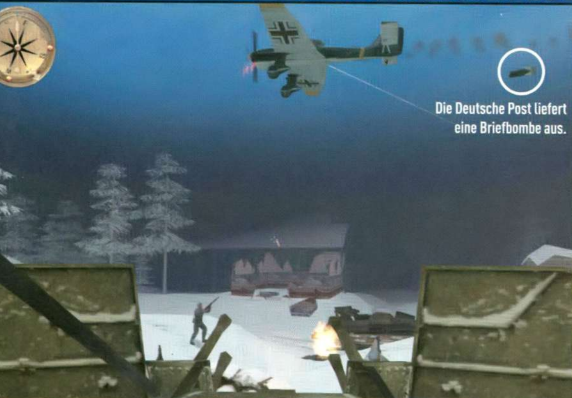
Das ist nicht der sparsam ausgefallene Karnevalsumzug von 1944, sondern die Eskorte für einen gestohlenen Versorgungs-Lkw.

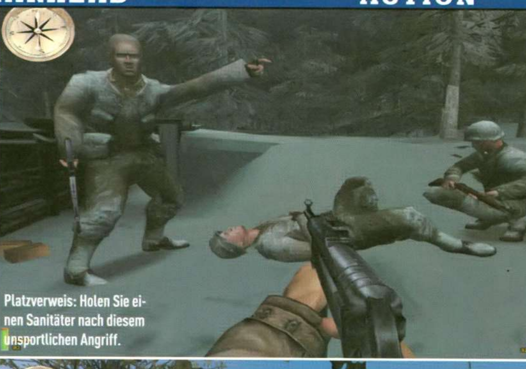
1944. Deutschland hält Frankreich besetzt und Sie springen mit dem Fallschirm über Feindgebiet ab, um diesen Zustand zu ändern. Die Nazis begrüßen Sie mit Sperrfeuer aus Flak-Geschützen, so dass Sie unsanft in einer Scheune landen und sich zunächst wieder zu Ihrer Einheit durchschlagen müssen. Wie im Hauptprogramm erzeugen die Entwickler von Anfang an ein sehr intensives Kriegsambiente. Schüsse pfeifen Ihnen um die Ohren und (auch in der englischen Version) Sie hören, wie Nazis Ihnen kurze deutsche Sätze wie „Nehmt ihn ins Visier, Männer!" oder „Stirb, du Ami-Schwein!" entgegenschleudern. Geht es besonders heiß zur Sache, rundet wie in Spielfilmen ein Orchestersoundtrack das Geschehen ab. Hervorragend!

BESUCH BEIM FÜHRER

Neben neuen russischen sowie britischen Spielermodellen samt acht Feuerwaffen und sechs Granaten warten neun Einzelspielermissionen


Ihr Captain erschießt einen Zaun. Tolle KI. Solche Aussetzer sind allerdings selten.


Die Deutsche Post liefert eine Briefbombe aus.


Platzverweis: Holen Sie einen Sanitäter nach diesem unsportlichen Angriff.


In einer Luxusvilla stellen Sie einen Oberst, wie er Löcher in die Luft starrt.


Die Steuerfahndung macht derzeit unangekündigte Stippvisiten bei bekannten Nazi-Größen.

auf den Spieler. Nach drei Einsätzen in Frankreich klauen Sie in Belgien einen Versorgungslaster und halten eine Frontlinie. Meistern Sie auch diese Aufgabe, treffen Sie in den letzten beiden Missionen auf ein zerstörtes Berlin im April 1945. In den Häuserruinen der Stadt verschanzen sich dutzende Nazi-Scharfschützen und durch den Schutt der Straßen wälzen sich Tiger-Panzer. Haben Sie aus dem Kanzleramt geheime Dokumente aus einem Tresor gestohlen, dürfen Sie mit einem Panzer zurück zum Ausgangspunkt rollen und mit Truppen der Roten Armee eine Brücke halten, bis die Verstärkung eintrifft. Das war's. Wer sich ranhält, spielt den ganzen Spaß in knapp vier Stunden durch.

BESIEG MICH!

Längerfristig motiviert der Mehrspielermodus von *Spearhead*. Es gibt neben acht neuen und großen Deathmatch-Karten und mit „Tug of War" immerhin einen komplett neuen Spielmodus samt vier Karten. Um hier den Sieg für ihr Team davonzutragen, müssen die Spieler Aufgaben erfüllen: Zum Beispiel sollen die Alliierten ein deutsches U-Boot klauen. Ebenfalls möglich ist es, das gegnerische Team samt dessen Startpunkt zu vernichten. Es dauert einige Zeit, bis man die beste Vorgehensweise auf den einzelnen Karten herausgefunden hat. Danach macht „Tug of War" einen Heidenspaß ..., die passenden Mitspieler vorausgesetzt. Aber die finden Sie schon.

JOACHIM HESSE

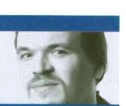
IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Medal of Honor: Allied Assault	86%
Medal of Honor: AA: Spearhead	**81%**
Dirty Dozen 2: Pacific Theater	70%

Tja, als eigenständiges Programm zum Vollpreis hätte das Add-on *Spearhead* vermutlich keine Chance, große Verkaufszahlen zu erreichen. Im Vergleich zum wesentlich umfang- und abwechslungsreicheren Hauptprogramm *Medal of Honor: Allied Assault* merkt man eben doch, dass das Entwicklerteam gewechselt hat. Trotzdem hängt *Spearhead* Budget-Software wie *Deadly Dozen 2: Pacific Theater* dank klügerer Mannschaftskollegen und dichterer Story locker ab.

FAZIT

JOACHIM HESSE



Huch, schon fertig? Das dachten nicht nur Herrn Sauerteigs bisherige Disko-Bekanntschaften, sondern auch ich, nachdem der letzte Level von *Spearhead* über den Monitor flackerte. Alle Teile der Erweiterung machen an sich sehr viel Spaß. Allerdings hat EA beim Umfang zu sehr geknausert. Ob Ihnen ein – böse gesagt – „besserer Patch" knapp 30 Euro wert ist, können Sie nur selbst entscheiden. Aber eines ist sicher: lieber kurz und gut als lang und langweilig.

MOH: AA: SPEARHEAD

MINDESTENS: P 450, 128 MB RAM, 1,9 GB HD (inkl. MoH: AA), Win 95
SINNVOLL: P 800, 256 MB RAM

GENRE:	Ego-Shooter
PREIS:	Ca. € 26,-
ENTWICKLER:	EA Games LA
VERTRIEB:	Electronic Arts
INTERNET:	www.electronicarts.de
SPRACHE:	Englisch
USK-FREIGABE:	Ab 18 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: „Tug of War" und neue DM-Karten. Der Rest wie im Hauptprogramm. 1 Sp./CD.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 32 Spieler
INTERNET: 32 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	70%
STEUERUNG	87%
GRAFIK	84%
SOUND	91%
MEHRSPIELER	84%

EINZELSPIELER



SEHR GUT – Klasse Add-on zum Anti-Nazi-Shooter! Nur der Umfang ist zu gering geraten.

Gib KITT, Alter!

Warum ist ein geiles Auto besser als eine schöne Frau? Das Auto kann nicht sprechen! Außer bei KNIGHT RIDER. Macht aber trotzdem Spaß.

AUF DVD

Da schnallst du ab!

DEMO: Von uns gibt's eine Mission von Knight Rider kostenlos - zum selbst antesten.

KR PC Demo Setup.exe

Die größten natürlichen Feinde des Autofahrers: holländische Lkws und Campingmobile.



O. J. Simpson auf der Flucht in seinem weißen Ford Bronco: Aber jetzt haben wir dich, du Drecksau!

ADAC-Praxis-Kurs: „Noch cooler einparken" (Frauen dürfen zuschauen!)

Yes! David Haselnuss, der Mann mit der Mutter-Beimer-Gedächtnisfrisur und dem Brust-Flokati, ist wieder da. Auf RTL und in einem Spiel mit fünf Kameraperspektiven. Auch bei der Software tönt's zum authentischen Intro: „Knight Rider. Ein Mann und sein Auto kämpfen gegen das Unrecht!" Jaaa! Das Flair der trashigen 80er-Kultserie hat Davilex (bekannt für *Autobahn Raser*) prima eingefangen. Auch dank der Original-Musik und der deutschen Synchronstimmen von Michael Knight, seinem Boss Devon und Technikerin Bonnie. Die Entwickler konnten nur den Sprecher von Superauto KITT (Gottfried Kramer) nicht zur Mitarbeit bewegen. Was eventuell daran liegt, dass er bereits seit 1994 unter der Erde liegt. Ach ja: Bevor Frau Ranftl vom David-Hasenfuß-Online-Fanclub (www.davidhasselhoff.at/) jetzt eine weitere böse Mail schreibt (siehe Leserbriefseiten): Entschuldigung für den schwarzen Humor! Und Achtung, jetzt kommt's: *Knight Rider* ist spaßig. Hauptsächlich wegen der abwechslungsreichen Missionen. Die machen den Titel zu einer Art „Action-Adventure-Jump&Run-Rennspiel".

NOCKENFÖNWELLE

In 15 Levels mit Hintergrundstory kommen die „Fähigkeiten" KITTs zum Einsatz. Der schwarze TransAM kann auf zwei Reifen fahren (Ski-Mode) und sich damit unter anderem durch schmale Durchgänge quetschen. Im Super-Pursuit-Modus wird er kurzzeitig zur rasenden Rakete. Am coolsten ist der Turbo-Boost: Damit hopst der fast unkaputtbare Metallkumpel von Michael „Die Nockenfönwelle" Knight wie ein Känguru über Hindernisse. Zum Beispiel Schluchten, die sich plötzlich unter wegbröselnden Brücken auftun. Manchmal soll KITT Gebäude per Scanner erkunden und muss dafür zunächst von Hausdach zu Hausdach springen, teilweise unter Zeitdruck: Um den Weg zu finden, sind immer wieder Kombinationsgabe und Geschicklichkeit gefragt – cool! Obligatorische Verfolgungsjagden (unter anderem mit KITTs „bösem Bruder" KARR), Zerstörungsaufträge, Zeitrennen und weitere reine Raser-Missionen gibt's obendrauf. HARALD FRÄNKEL

KNIGHT RIDER

MINDESTENS: P 450, 64 MB RAM, 100 MB HD, Win98	**GENRE:**	Rennspiel
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Davilex
	VERTRIEB:	Koch Media
SINNVOLL: P 800, 128 MB RAM	**INTERNET:**	knightridergame.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Keine. Klein-Michael spielt immer nur mit seinem Auto!

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	35%
STEUERUNG	58%
GRAFIK	64%
SOUND	53%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **67 %**

BEFRIEDIGEND – Deutlich ansprechender als Michael Knights Gesäß-Matten-Haarschnitt!

FAZIT

HARALD FRÄNKEL



Der Motorsound klingt monoton wie ein Hochleistungs-Vibrator, die Beamten-Steuerung (reagiert auch bei höchster Empfindlichkeitseinstellung enorm träge) ist gewöhnungsbedürftig und das Spiel an einem Nachmittag durchgezockt. Wenn KITT in einer Mission einem flüchtenden Helikopter FOLGEN soll und ihn dabei locker um 1,6 Kilometer ABHÄNGT, zuckt Genosse Hardcore-Zocker mit den Schultern. Zum Glück passiert das nur im leichtesten der drei Schwierigkeitsgrade. Fans der TV-Serie legen wir den Arcade-Racer wärmstens an die Zündkerze! Mir hat er auch gut gefallen, aber das gebe ich nicht zu. Wär ja peinlich.

ANOTHER WAR

IM KRIEG IST JEDE REISE EIN ABENTEUER



- ERSTES EPISCHES ROLLENSPIEL IN EINEM ZWEITE WELTKRIEGS-SZENARIO
- DREI HELDENKLASSEN MIT VERSCHIEDENEN EIGENSCHAFTEN
- ÜBER 120 UNTERSCHIEDLICHE, AUTHENTISCHE WAFFEN
- DYNAMISCHER MISSIONSAUFBAU
- DETAILLIERTE, ISOMETRISCHE GRAFIK







JETZT IM HANDEL – DVD ONLY

WWW.TAKE2.DE





- Über 30 Waffen
- Über 20 Fahr- und Flugzeuge
- Kampagne mit 13 Missionen
- 3D-Grafikengine
- Mehrspielermodus
- Rollenspielelemente

Beim Kampf um die Passagiere sind den neuen Billigfliegern alle Mittel recht.

Habt ihr ′nen Schrauber locker?

Wegen eines Virus dreht die Menschheit durch – es herrschen Chaos, Anarchie und Krieg. Tja, und Sie dürfen's beim Endzeitszenario von SOLDIERS OF ANARCHY natürlich wieder richten. Herzlichen Glückwunsch!

Im Jahr 2004 kommt's für die Menschheit knüppeldick – zum Glück nur im Spiel. Genforschern ist das wohl gefährlichste Virus aller Zeiten ausgekommen und fordert ein Todesopfer nach dem anderen. Die Franzosen sind sogar so was von verzweifelt, dass sie in Paris eine taktische Atombombe zünden, um die Seuche einzudämmen. Aber auch das nützt nichts. Aus Angst, dem Virus ebenfalls zum Opfer zu fallen, beschließt eine Hand voll Soldaten, die Ihrem Kommando unterstellt ist, in einem abgelegenen Bunker für zehn Jahre unterzutauchen – in der Hoffnung, dass dann keine Viren mehr durch die Luft geistern. Und in der Tat: Als die Jungs und das Mädel 2014 zum ersten Mal ihre Köpfe herausstecken, ist das Virus „verflogen". Draußen zwitschern die Vögel, alles scheint friedlich zu sein. Bis sie auf ein paar Überlebende treffen. Denen geht es nämlich alles andere als gut. Täglich werden sie von plündernden Banden heimgesucht, Ordnungshüter gibt es nicht. Es herrscht Anarchie! Was also tun? Tatenlos zusehen, wie Wehrlose geknechtet werden? Nein! Stattdessen sagen Sie dem verbrecherischen Treiben den Kampf an.

GUT GEKLAUT

Spielerisch ähnelt *Soldiers of Anarchy* der taktiklastigen *Commandos*-Reihe. Mit maximal zehn Soldaten und Fahrzeugen stellen Sie sich in 13 umfangreichen Missionen einem zahlenmäßig überlegenen Gegner, infiltrieren Stützpunkte, befreien Zivilisten oder klauen ganz frech feindliche Ausrüstungsgegenstände, etwa Panzer, Hubschrauber oder bessere Waffen. Haucht einer Ihrer Schützlinge beim Kampf sein virtuelles Leben aus, sollten Sie übrigens tunlichst den letzten Spielstand laden. Denn *Soldiers of Anarchy* besitzt ein rollenspielartiges Erfahrungsprinzip, das Ihnen erlaubt, kampferprobten Einheiten „Spezialberufe" zuzuweisen, beispielsweise Scharfschütze, Sprengstoffexperte, Athlet oder Sanitäter. Passen Sie also auf Ihre Jungs auf – oder Sie können schon bald mit einem Haufen Grünschnäbel in die Schlacht ziehen. Nach einem Einsatz geht's zurück zur Basis, wo Sie Fahrzeuge reparieren, Verwundete verarzten,



VIDEO Nach der Apokalypse
Diese heißen Szenen erwarten Sie in der ersten Mission.



Irgendwie sahen die Organe im Biologieunterricht anders aus.

Rutschgefahr: Der Herr in der Mitte verrichtet auf der Kreuzung seine Notdurft in Form von drei riesigen Haufen.

Im Jahr 2014 erwarten Geschwindigkeitssünder härtere Strafen.

Der Kampf um die letzten Weihnachtsbäume hat begonnen.

IM VERGLEICH

Commandos 2 (abgewertet)	87%
Soldiers of Anarchy	82%
Platoon	68%
Shadow Company (abgewertet)	66%

An Genreprimus *Commandos 2* kommt *Soldiers of Anarchy* nicht ganz heran. Vor allem die missratene Wegfindung fällt negativ ins Gewicht. Darüber hinaus kostet *Commandos 2* nicht einmal die Hälfte. Etwas hübscher als *SoA*, dafür in allen anderen Belangen unterlegen: Ubi Softs Vietnamspiel *Platoon*. Schlusslicht unserer Tabelle ist das drei Jahre alte *Shadow Company*. Vor allem die quasi nicht vorhandene Story dämpft die Motivation doch sehr.

FAZIT

BENJAMIN BEZOLD

Ich bin überrascht. Nach dem schwachen Intro und der gähnend langweilig erzählten Vorgeschichte (Diavortrag), zog mich *Soldiers of Anarchy* immer mehr in seinen Bann. Der Schwierigkeitsgrad ist genau richtig, die Missionen sind spannend und abwechslungsreich, die Steuerung nahezu perfekt und das Ressourcenmanagement inklusive Rollenspielaspekt sorgt für Langzeitmotivation. Auf der anderen Seite hätte ich mir ein paar mehr taktische Möglichkeiten gewünscht. Also zum Beispiel das Niederschlagen von Gegnern oder Ablenkungsmanöver. Hier hat *Commandos 2* klar die Nase vorn.

Aufputschmittel produzieren, mit den Einheimischen Tauschhandel treiben und natürlich den Trupp für die kommende Aufgabe nominieren.

DAS IST JA EINFACH!

Nicht nur inhaltlich und spielerisch gibt *Soldiers of Anarchy* eine sehr gute Figur ab. Auch in puncto Benutzerfreundlichkeit weiß das Berliner Taktik-Spiel zu überzeugen. Lästige Tastaturkürzel können Sie bis auf ein oder zwei Ausnahmen komplett vergessen. Denn kommandiert wird mit der Maus. Einfach die rechte Taste gedrückt halten und schon öffnet sich ein übersichtliches Menü mit den einzelnen Befehlsoptionen. Zum Beispiel hinlegen, heilen, Magazin wechseln oder sprengen. Ähnlich simpel ist die Interaktion zwischen zwei Soldaten. Ziehen Sie einen Gegenstand aus dem Inventar über das Porträt des Kollegen und schon gehört das Objekt ihm. Wird Ihnen die Klickerei im Kampf doch mal zu stressig, frieren Sie das Geschehen ein und erteilen Ihre Anweisungen im Pausenmodus. Eine mittelschwere Katastrophe und zugleich der Hauptkritikpunkt ist hingegen die Wegfindung sowie eine ganze Reihe kleinerer Programmfehler. Wollen Sie Ihre Jungs etwa von A nach B schicken, kann es leicht passieren, dass sie einen Umweg über C nehmen. Eigentlich nicht weiter schlimm. Dumm ist nur, wenn bei C ein gegnerischer Außenposten steht, den Sie ursprünglich umgehen wollten. Ebenfalls nervig und bei einer Flucht tödlich: Sind Sie per Panzer oder Jeep unterwegs und geben einen neuen Wegpunkt ein, hält der Fahrer kurz an, um den Befehl zu verarbeiten. Dafür entschädigt die detailreiche 3D-Grafik umso mehr. Schade nur, dass die Leistung bei höheren Auflösungen stark einbricht.

BENJAMIN BEZOLD

SOLDIERS OF ANARCHY

MINDESTENS: P 600, 128 MB RAM, 660 MB HD, Win98
SINNVOLL: P 800, 256 MB RAM

GENRE:	Echtzeitstrategie
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Silver Style
VERTRIEB:	Bigben Interactive
INTERNET:	soldiers-of-anarchy.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Mehr als ein Deathmatch zu acht ist nicht drin; 1 Spieler/CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	77%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	81%
SOUND	84%
MEHRSPIELER	69%

EINZELSPIELER

82%

SEHR GUT – Actiongeladene Echtzeit-Taktik mit düsterer Endzeitstory

Es geht abwärts in Hogwarts

In der Zauberschule Hogwarts herrscht Chaos. Die KAMMER DES SCHRECKENS wurde geöffnet. Für Harry ist dieses Problem kein Kinderspiel. Für Sie schon.

Harry Potter darf nicht nach Hogwarts zurückkehren. Wenn Harry Potter nach Hogwarts zurückkehrt, dann passieren schlimme Dinge." Na super. Da freut sich der bebrillte Knilch die ganzen Ferien darauf, endlich wieder in die Zauberschule gehen zu dürfen und nun das. Ein heruntergekommener Hauself namens Dobby taucht wie aus dem Nichts in seinem Zimmer auf und faselt etwas von tödlicher Gefahr und schrecklichen Vorfällen, wenn Harry tatsächlich gen Hogwarts reisen sollte. Armer kleiner Kerl. Er hat aber auch wirklich kein einfaches Leben. Bereits im Babyalter wurde er zur Vollwaise, als der böse Magier Voldemort seine Eltern wegbrutzelte. Seitdem haust der Zauberlehrling bei Verwandten, die ihn tagein, tagaus wegen seines Talents beschimpfen und nun sogar seine Fenster vergittern ließen, damit er sich bloß nicht aus dem Staub machen kann. Die Lage ist aber nicht ganz hoffnungslos. Schließlich gibt es da noch den tollpatschigen Ron Weasley – Harrys besten Freund. Dieser braust völlig unerwartet mit einem fliegenden Ford Anglia vorbei und befreit den bedauernswerten Nachwuchs-Magier. Und schon beginnt Ihre Reise ...

KURZ UND SCHMERZLOS

Brille, Sommersprossen, Narbe auf der Stirn – das sind die Merkmale, die Sie für rund zehn Spielstunden tragen. Länger dauert das eigentliche Abenteuer von *Harry Potter und die Kammer des Schreckens* nicht. Wohl gemerkt, das eigentliche Abenteuer. Sollten Sie sämtliche Rätsel lösen, die Prüfungen in Bestzeit vollenden, alle Karten einsacken und bestimmte Türen öffnen wollen, hocken Sie einige Zeit mehr vor Ihrem Monitor. Der Reihe nach: Sie schlüpfen in die Rolle von Harry Potter. Welch Überraschung! Mit Ihren Freunden Hermine und Ron gilt es aufzuklären, wer die Schüler von Hogwarts nach und nach zu Stein erstarren lässt. Hierfür stehen Ihnen sieben Zaubersprüche zur Verfügung. So können Sie beispielsweise mit „Elasto" zu höher gelegenen Plattformen hüpfen, mit „Inscendio" Durchgänge von Pflanzenverwucherungen befreien und mit „Rectosempra" Ihre Gegner für kurze Zeit einschläfern. Anders als in *Harry Potter und der Stein der Weisen*, wo Sie mit der Maus Figuren in die Luft malen mussten, eignen Sie sich die Zaubersprüche nun mit Tastenkombinationen an. Und danach wartet eine kleine Prüfungsrunde.

ALLES NUR KINDERKACKE?

In mehreren Etappen erkunden Sie die Räumlichkeiten und das Gelände der Zauberschule auf der Suche nach Hinweisen. Und natürlich, um Ihren Beutel mit „Bertie Botts Beste Bohnen" und Zauberkarten zu füllen. Für die Süßigkeiten bekommen Sie bei Ihren Mitschülern hilfreiche Gegenstände (Nimbus 2001, Trankzutaten etc.), während die bronzenen, silbernen und goldenen Karten Ihre Lebensanzeige erhöhen und Ihnen verschlossene Türen öffnen.

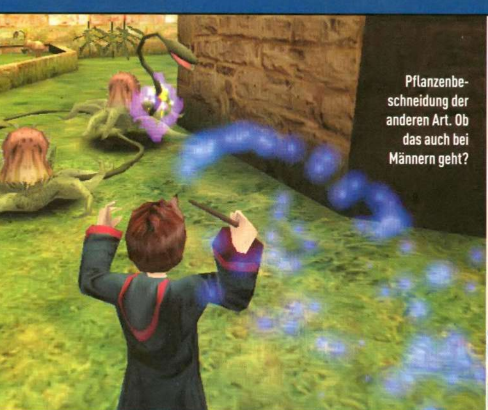
Dass *Harry Potter und die Kammer des Schreckens* hauptsächlich für Kinder konzipiert ist, wird bereits in den ersten Minuten ersichtlich. Entdecken Sie ein Monster (Schleimschnecke, Feuerkrabbe, Spinne etc.), müssen Sie nur den Zauberstab auf dieses richten und das Programm wählt den passen-



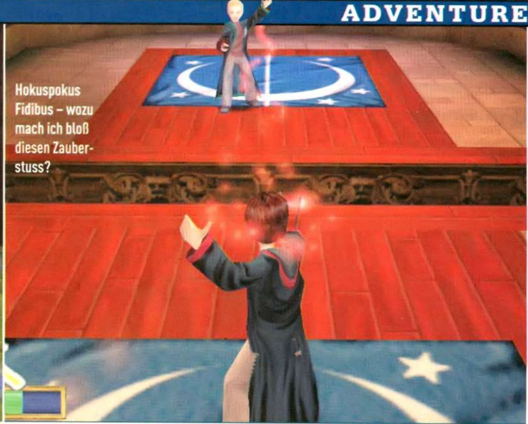
AUF DVD

Bis der Stab bricht

VIDEO: So zaubern Sie in *Harry Potter und die Kammer des Schreckens.*



Pflanzenbeschneidung der anderen Art. Ob das auch bei Männern geht?



Hokuspokus Fidibus – wozu mach ich bloß diesen Zauberstuss?



Der Traum eines jeden Architekten: Knöpfe drücken und schon verschieben sich die Wände.



Heute Abend gibt's buntes Chili con Carne: Harry sammelt schon mal die Bohnen ein.

FAZIT

TANJA BUNKE

Erstaunlich. Obwohl es ein Kinderspiel ist, macht es überraschenderweise viel Spaß. Natürlich ist es nervig, wenn das Programm eigentlich alles selbst in die Hand nimmt. Aber manchmal geht's so hektisch zu, dass dieses Manko zum Vorteil avanciert. Beispielsweise beim Kampf gegen die Spinnen im Wald. Kleiner Bonus: Bestimmte Textpassagen und Szenen sind im Spiel enthalten, die im Kinofilm entschärft wurden.

den Spruch selbst aus. Ebenso einfach gestalten sich die Rätsel: Blöcke verschieben, Schalter betätigen, Seile durchtrennen oder Gegner auf dafür vorgesehene Plattformen schubsen. Gehören Sie zu den ganz faulen Säcken, lässt sich im Optionsmenü einrichten, dass Sie automatisch springen. Etwas mehr Können verlangen da die Minispielchen, wie Zauberduelle oder Quidditch-Turniere. In letzterem Fall klemmen Sie sich einen Besen zwischen die Schenkel und jagen einer eigensinnigen Kugel – auch goldener Schnatz genannt – hinterher, bevor Ihr Gegenspieler diesen einsackt. Geben Sie es ruhig zu, von so was haben Sie doch schon lange geträumt, oder?

TANJA BUNKE

HARRY POTTER U. D. K. D. S.

MINDESTENS: P 300 MHz, 64 MB RAM, 600 MB HD, Win95

SINNVOLL: P 700, 128 MB RAM

GENRE:	Action-Adventure
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	KnowWonder
VERTRIEB:	Electronic Arts
INTERNET:	harrypotter.ea.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Wäre bei den Zauberduellen witzig gewesen. Sind aber nicht dabei; 1 Sp/CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: - Spieler
INTERNET: -Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	69%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	75%
SOUND	72%
MEHRSPIELER	—%

EINZELSPIELER

77 %

GUT – Gelungenes Adventure, das nicht nur Kindern Spaß macht.

- 3 Helden
- 6 Kapitel
- 5 Zaubersprüche
- Basiert auf Romanvorlage
- 6 Nah- und 2 Fernkampfwaffen

Ring dich durch!

Mit HERR DER RINGE – DIE GEFÄHRTEN dürfen Sie nun selber den hitzigen Balrog, Orks und Konsorten schnetzeln. Für maximal fünf Stunden. Dann ist das Spiel vorbei.

Training beim Schützenverein Busch und Wald e. V.

Nach jahrelanger Arbeitslosigkeit zeigen sich ~~die drei~~ Stooges wieder im Rampenlicht.

In sechs Kapiteln wandern Sie abwechselnd als Gandalf, Frodo oder Aragorn durch die Landschaften von Mittelerde. Je nach Protagonist stehen Ihnen spezielle Fähigkeiten zur Verfügung. Verhüllt die Robe Gandalfs Ihren Leib, ist Zaubern angesagt. Mit den Sprüchen „Feuersturm" und „Kettenblitz" brutzeln Sie Ihre Feinde nieder und mit „Anlocken" hetzen Sie sämtliche Kreaturen der Umgebung auf Ihren Widersacher. Außerdem kann „Der Graue" üble Schergen mit einem gekonnten Stabangriff auf Trab halten. Schlüpfen Sie in die Rolle des kleinen Hobbits Frodo, können Sie springen und schleichen, erklimmen Leitern, verschieben große Objekte, schmeißen mit Steinen und zücken bei Gefahr Ihr Schwert „Stich" oder den Einen Ring. Im Fall von Aragorn sind Sie der Mann fürs Grobe: Sie treten um sich, wehren Attacken ab, setzen brutale Schwerthiebe ein und nutzen Ihren Bogen für Distanzangriffe. Neigt sich die Lebensenergie eines Protagonisten gen null, helfen Pilze und die Elbennahrung Lembas. Kleiner Bonus für Gandalf: Der zottelige Zauberer kann sich mit einem Spruch selber heilen.

KINDERSPIEL?

Schalter umlegen, Türen öffnen, Gegenstände einsammeln – die Rätsel in *Herr der Ringe – Die Gefährten* gestalten sich überaus einfach und sind schnell gelöst. Selbiges gilt auch für die Kämpfe, bei denen Ihnen oftmals computergesteuerte Recken zur Seite stehen – ungestüm und tapfer. Ist aber auch kein Wunder: Pixel-Legolas und Co. sind unsterblich. Abgesehen von der spielerischen Enttäuschung gibt's aber auch Grund zur Freude. Vor allem für Leser der Trilogie: Da sich die Action-Adventure-Umsetzung der Spielewerkstatt Vivendi Universal an Tolkiens Romanvorlage orientiert, stoßen Sie bei Ihrer kühnen Reise auf Orte und Personen, die in der erfolgreichen Filmfassung nicht zu sehen waren. So werfen Sie beispielsweise einen Blick in den Alten Wald und auf die Hügelgräberhöhen. Und Sie dürfen ein Schwätzchen mit Tom Bombadil und Glorfindel halten. TANJA BUNKE

HERR DER RINGE

MINDESTENS: P 600 MHz, 64 MB RAM, Win98, 800 MB HD
SINNVOLL: P 800, 128 MB RAM

GENRE:	Action-Adventure
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Black Label Games
VERTRIEB:	Vivendi Universal
INTERNET:	universalinteractive.de/dhdr
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Gibt's keine. Da müssen Sie schon alleine durch!

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	52%
STEUERUNG	72%
GRAFIK	77%
SOUND	74%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 61%

BEFRIEDIGEND – Für jüngere Zocker sicher recht spannend, wenn auch zu kurz

FAZIT

TANJA BUNKE



Die Spielumsetzung hat für mich persönlich genau drei Schwachstellen: A) Die Rätsel und Kämpfe sind in null Komma nix gelöst. Im Klartext: keine Herausforderung. B) Das Spiel ist eindeutig zu kurz. Und C) Ich kann meinen Legolas nicht erkennen und vor allem nicht spielen. Sieht man von diesen Mängeln ab und gehört man zu den jüngeren Zockern, bringt's sicherlich jede Menge Spaß.



Nach „Schlaflos in Seattle" kommt jetzt die neue Liebeskomödie „Kopflos in Paris"!

„Was? Es gibt keinen Weihnachtsmann? Nein, das darf nicht wahr sein!"

Die dicke Hellseherin sieht gerade, dass sie für immer fett sein wird.

In der rechten Hand hält der Zimmerservice eine beliebte Ansichtskarte aus Solingen.

Richtig nett ist's nur im Bett!

Außer man wird beim Poppen von einem wahnsinnigen Mörder geköpft. Dieses Verbrechen müssen Sie im Adventure POST MORTEM aufklären.

Dass die Franzosen etwas gegen Amerikaner haben, weiß eigentlich jeder. Dies ist aber noch lange kein Grund, Ami-Touristen im Hotelbett die Birne abzusäbeln, oder? So wie im Spiel *Post Mortem*. Da die örtliche Polizei bei dem Mordfall nicht richtig in die Puschen kommt, heuert eine Verwandte des Pärchens einen Privat-Detektiv namens Gus McPherson an. Gus, ein Profi für besonders harte Fälle, hat den Job aber an den Nagel gehängt und betätigt sich seither erfolglos als Maler. Den Auftrag nimmt er trotzdem an, denn die Kohle kann er gut brauchen. Genau hier übernimmt der Spieler die Kontrolle und beginnt mit den Nachforschungen, die im Paris der 30er-Jahre beginnen. Gespräche werden dabei in ansprechender 3D-Optik dargestellt. Der Adventure-Part hingegen besteht aus Render-Standbildern, die man aus der Ego-Perspektive betrachtet und nach Gegenständen, Hinweisen und so weiter absucht. Das Ganze wird ferner durch schmucke Renderfilmchen aufgelockert. Jetzt klingt das ja alles auf den ersten Blick nicht so sensationell. Allerdings gibt es einige wirklich schöne Aspekte, die diesen Titel zu einer lohnenswerten Anschaffung machen. Die Story ist wirklich interessant, die Dialoge dank auswählbarer Sätze nicht so öde wie etwa bei *Syberia*. Zudem haben die Macher mit einer ansprechenden Optik und einem wirklich tollen Soundtrack für eine überaus dichte Stimmung gesorgt. Und wahnsinnige Mörder sind doch genau das Richtige zur Weihnachtszeit! AHMET ISCITÜRK

POST MORTEM

MINDESTENS: P 350, 64 MB RAM, 470 MB HD , 16 MB 3D-Grafikkarte, Win 98	**GENRE:**	Adventure
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Microids
	VERTRIEB:	Vivendi Universal
	INTERNET:	www.microids.com
SINNVOLL: P 600, 128 MB RAM, 1,2 GB HD	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	18. Dezember

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Nada! Alleine unter Parisern.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	78%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	85%
SOUND	87%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

71%

GUT – Wer auf düstere Adventures abfährt, greift zu!

FAZIT

AHMET ISCITÜRK

Die ersten Minuten war ich wirklich total aus dem Häusschen. Geniale Mucke, filmreife Präsentation und eine Atmosphäre wie ein Film Noir. Als ich nach dem Vorgeplänkel aber das erste Mal selbst eingreifen konnte, folgte die Ernüchterung. Schon bei Titeln wie *Myst* nervt es einfach, dass man sich ständig durch einzelne, sterile Render-Standbilder klickt. Nach einer Weile jedoch hatte ich mich daran gewöhnt und siehe da – *Post Mortem* macht Laune! Die deutsche Sprachausgabe ist gut, die Musik sowieso und die gesamte Atmosphäre kommt dank des „erwachsenen Designs" stimmig rüber. Für Adventure-Fans mit Film Noir-Faible ist *Post Mortem* ein gefundenes Fressen. Alle anderen sollten erst mal Probe spielen. Mehr sag ich jetzt nicht mehr.



Der riesige Wachposten guckt gelangweilt zu, wie sich seine Kumpels nacheinander auf die faule Haut legen.

Mann, sieht das Wald aus!

ANOTHER WAR ist ähnlich stumpfsinnig wie Joachim Hesse nach einer durchzechten Nacht – selbst die Optik ist ähnlich. Ein banalisiertes Fallout, das während des 2. Weltkriegs spielt.

Die Wache am Schlagbaum feilscht hartnäckig um den Preis für die Benutzung ihres Klohäuschens.

Der Suppentopf auf dem Kopf verhindert, dass dem Charakter angesichts seiner Statistiken der Schädel platzt.

Der Freund des Protagonisten steckt in der Klemme: Als Kunstexperte machte er einen überraschenden Fund, will aber verhindern, dass sich die Nazis das Artefakt unter den Nagel reißen. Nicht einfach, denn die Gestapo ist ihm bereits auf den Fersen. Sie sollen dafür sorgen, dass der mythische Gegenstand nicht in die falschen Hände gerät. Die Story erinnert etwas an *Jäger des Verlorenen Schatzes*, nur dass Ihr Hauptcharakter nicht Indiana Jones heißt. Wahlweise übernehmen Sie die Rolle eines Schlägers, Diebs oder Denkers, den Sie nach eigenen Wünschen weiterentwickeln dürfen. So ergibt sich auch eine gewisse Wiederspielbarkeit, da alle drei Charaktertypen bestimmte Probleme auf unterschiedliche Weise lösen. Nach der Charakterwahl ist *Another War* – ganz anders als *Fallout* – aber erschreckend linear. Sie kommen nicht auf die einzige vom Spiel vorgesehene Lösung eines Rätsels? Tja, dann hängen Sie fest!

KLICK DIR 'NEN ROMAN!

Größtenteils wird die Story über riesige Textwüsten transportiert. An sich kein Fehler, aber die Geschichte wirkt flapsig – unpassend für ein Spiel, das in der Nazi-Zeit spielt. Eine passende Stimmung kommt so jedenfalls nicht auf und die total veraltete Grafik kann daran auch nichts ändern. Schon nach kurzer Spielzeit wirkt *Another War* eintönig: Sie erkunden neue Gebiete, klicken sämtliche Gegenstände an und betätigen sich gegen ganze Divisionen rotzblöder Pixel-Soldaten der Wehrmacht als (Un-)Krautvernichter. Anstelle des rundenbasierten und taktisch anspruchsvollen Kampfsystems von *Fallout* laufen die Gefechte in Echtzeit ab. Die Kontrahenten umtanzen sich höchst lächerlich, bevor sie aufeinander schießen oder einschlagen. Auf Dauer nicht gerade unterhaltsam! ALEXANDER GELTENPOTH

ANOTHER WAR

MINDESTENS: P 433, 128 MB RAM, 1,5 GB HD, DVD-Laufw., Win98	**GENRE:**	Rollenspiel	
SINNVOLL: P 1000, 512 MB RAM, 1,9 GB HD	**PREIS:**	Ca. € 31,-	
	ENTWICKLER:	Interactive Mirage	
	VERTRIEB:	Take 2	
	INTERNET:	www.take2games.de	
	SPRACHE:	Deutsch	
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren	
	TERMIN:	Erhältlich	

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Keine! Ihre Party steuert immer der Computer.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	48%
STEUERUNG	51%
GRAFIK	34%
SOUND	44%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 43%

MANGELHAFT – Graben Sie lieber Fallout 1 oder 2 aus.

FAZIT

ALEXANDER GELTENPOTH

Auf den ersten Blick ließ *Another War* Euphorie aufkommen. Schließlich sieht es nahezu aus wie *Fallout*. Sämtliche Hoffnungen, es könnte eine ähnlich dichte Atmosphäre, multiple Lösungswege und mitreißende Story enthalten, wurden aber schnell enttäuscht. Eine armselige Vorstellung, an der eher der öde Inhalt als die veraltete Grafik die Schuld trägt.



Heghlu'meH QaQ jajvam!*

*Heute ist ein guter Tag zum Sterben!

Hier erkennen Sie von oben nach unten: Romulanerschiff, Phaser-Strahlen, USS Nuremburg und Schildstatus. Oder auch nicht.

Wie sang schon Wolfgang Fierek: „Resi, ich hol dich mit'm Traktorstrahl ab!"

Nicht ganz so kompliziert wie ein Revell-Baukasten: der Ausrüstungsbildschirm.

Sie können kein Klingonisch? Macht nix, bei STARFLEET COMMAND 3 brauchen Sie sowieso was ganz anderes: Geduld.

Neelix ist schwul, die Voyager-Crew ein Haufen lahmarschiger Weicheier und Glatzkopf Jean-Luc Picard wäre besser bei den Borg geblieben. Wenn Ihnen bei diesen Worten der Föderationsstrampelanzug vor Wut platzt, sind Sie Hardcore-Trekkie und gehören damit klar zur Zielgruppe von *Star Trek: Starfleet Command 3*. Part 3 der Echtzeitstrategieserie ist zwischen den Ereignissen der letzten Voyager-Episode und dem zehnten Kinoabenteuer *Star Trek: Nemesis* (Kinostart: 16.01.2003) angesiedelt. Die Föderation und das Klingonische Imperium arbeiten Hand in Hand an einer neuartigen Sensortechnik, die es ermöglichen soll, getarnte Schiffe entlang der Neutralen Zone aufzuspüren. Grund für diese Aktion sind mehrere Angriffe auf Föderierte und ihre Bündnispartner durch die fiesen Romulaner.

KLICK MAL WIEDER

Wer die beiden Vorgängertitel gespielt hat, kann sich garantiert noch an die brutal schwere Steuerung erinnern. Kryptische Schalttafeln und unzählige Menüs sorgten damals für frustrierte Minen. Die Entwicklerfirma Taldren hat's erkannt und die Bedienung von *Starfleet Command 3* kräftig umgemöbelt. Doch so richtig benutzerfreundlich ist das Interface noch immer nicht. Wir empfehlen, möglichst viele der rund 40 Tastaturkürzel auswendig zu lernen. Sonst verlieren Sie vor lauter Klickerei im Gefecht mit mehreren Gegnern nicht nur schnell die Übersicht, sondern vor allem Ihr Schiff. Und was ist mit den sechs Trainingseinheiten? Sie sind erstens verdammt langweilig und lassen zudem viel zu viele Fragen offen, beispielsweise was es mit der Hexagonkarte auf sich hat oder wie Sie Ihr Schiff aufrüsten. Aber *Starfleet Command 3* hat auch seine guten Seiten. So motivieren die abwechslungsreichen Missionen in den drei Kampagnen (Klingonen, Romulaner, Föderation) trotz fehlender Zwischensequenzen stets zum Weiterspielen. Gleiches gilt für den Rollenspielaspekt. Er lässt Ihre Führungsoffiziere (zum Beispiel Chefingenieur, Waffenoffizier) mit zunehmender Spieldauer immer besser werden. Was sich unmittelbar auf die Treffsicherheit, Schadensbehebung oder Enterkommandos auswirkt. Wie auch die Steuerung nicht gerade der Hit: die altbackene 3D-Grafik. Sie würde eher zu Kirk & Co passen, nicht aber zum *The Next Generation*-Universum.

BENJAMIN BEZOLD

STAR TREK: STARFLEET

MINDESTENS: P 450, 128 MB RAM, 650 MB HD, Win98	**GENRE:**	Echtzeitstrategie
	PREIS:	Ca. € 45,-
SINNVOLL: P 700, 256 MB RAM	**ENTWICKLER:**	Taldren
	VERTRIEB:	Activision
	INTERNET:	www.activision.de
	SPRACHE:	Englisch mit dt. Untertiteln
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: 4 Spielmodi, u. a. Schlachtfest, Angriff auf die Basis; 1 Spieler/CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 6 Spieler
INTERNET: 6 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	68%
STEUERUNG	54%
GRAFIK	59%
SOUND	82%
MEHRSPIELER	78%

EINZELSPIELER 69%

BEFRIEDIGEND – Zähe Echtzeitstrategie in einem 2D-Universum. Nur für Trekkies.

FAZIT

BENJAMIN BEZOLD

Was mich an *Starfleet Command 3* am meisten stört, ist nicht die gewöhnungsbedürftige Steuerung, sondern die langatmigen Kämpfe. Die sind beinahe so zäh wie die Gehaltsverhandlungen mit Masterchief Bigge. Die meiste Zeit verbringen Sie damit, Ihre Kiste in eine gute Schussposition zu manövrieren und darauf zu warten, dass Ihre Waffen endlich wieder geladen sind. Ich kann Ihnen sagen: Es vergehen Minuten, bis Sie einen einfachen Frachter zerlegt haben. Aber lassen Sie sich danach bloß nicht abknallen! Denn gespeichert wird nur zwischen den Missionen, vorausgesetzt das Spiel ist vorher nicht abgestürzt, was bei uns häufig der Fall war.

- Geniale Grafik
- Charakterentwicklung
- Verschiedene Kampagnen
- Mehrspieler-Modi

Schweine im Weltall!

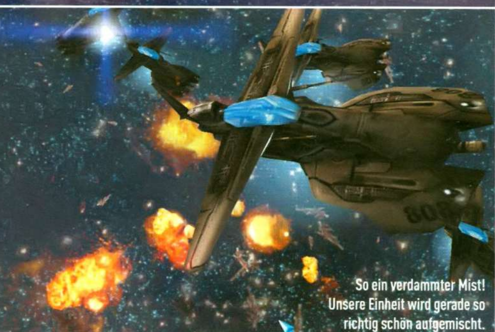
Nein, kein Grund zur Vorfreude: Der Pop-Schnuller Robbie Williams bleibt weiter auf der Erde. Doch in der Zukunft sorgen andere Widerlinge für Zwietracht zwischen der Erde und ihren Weltraum-Kolonien.

In Digital Realitys *Haegemonia* erleben wir, wie die Eroberung des Weltalls durch den Menschen aussehen könnte. Wir befinden uns in der Zukunft: Der Mars ist erfolgreich besiedelt. Im Jahr 2104 leben schon über 700 Millionen Kolonisten auf dem roten Planeten! Aus einer entlegenen Kolonie ist ein autonomer Staat entstanden – mit eigener Ökonomie, Militär und was sonst noch so dazugehört. In Dingen wie Forschung und Technik ist man der Erde mittlerweile sogar schon um einiges voraus. Die Fäden hat aber die Erdenregierung in der Hand. Denn der Mars ist nach wie vor nur eine Kolonie. Dass dies für Zündstoff sorgt, verwundert keinen. Als die Spannungen zu groß werden, organisiert man eiligst ein Treffen zwischen Vertretern des Mars und der Erde. Die Verhandlungen finden auf dem Mond statt. Leider führt die Sache zu keinem befriedigenden Ergebnis, woraufhin sich die Mars-Delegation mies gelaunt wieder in die Heimat verpisst. Doch kurz vor dem Eintritt in die heimische Umlaufbahn wird der Konvoi plötzlich angegriffen und zerstört. Wer ist für den Angriff verantwortlich?


Dieses Spiel ist wie Ahmet Iscitürk. Sehr facettenreich und in optischer Hinsicht eine Wucht.


Brot statt Böller! Auch in der Zukunft scheint dieses Motto keine Sau zu interessieren.


Nur 50 Schiffe verlassen unsere Werft täglich. Leider kann man keine Arbeiter entlassen.


So ein verdammter Mist! Unsere Einheit wird gerade so richtig schön aufgemischt.


Wenn man die Erde aus dem All betrachtet, bemerkt man erst, wie zerbrechlich sie wirkt (jetzt bitte weinen).


Hmm, erinnert Sie das nicht auch irgendwie an den Rasenden Falken?



Hat etwa die Erdenregierung mit der Sache zu tun? Spannend, gell? Wie die fesselnde Story weitergeht, müssen Sie aber schon selbst herausfinden.

KRIEG DER STERNE

Los geht's! Als Spieler dieses Echtzeitstrategie-Spektakels werden Sie sofort ins kalte Wasser geworfen. Zu Beginn wählt der Spieler, welcher Seite er beitreten will. Erde oder Mars? Das liegt ganz bei Ihnen. Es gibt leider kein richtiges Tutorial und so fühlen sich anfangs vor allem Genre-Neulinge recht hilflos. Schließlich muss man alles selber machen! Nicht nur die Streitkräfte wollen taktisch klug eingesetzt werden, sondern auch das richtige Ressourcenmanagement ist für den Erfolg wichtig. So müssen Sie Steuern festsetzen, Wohnraumprojekte starten, den Bau von militärischen Einrichtungen und Schiffen einleiten und überwachen. Dazu kommt noch, dass man sich um den Erzabbau auf Asteroiden kümmern, Forschung betreiben und die Bevölkerung der verschiedenen Planeten bei Laune halten muss. Politik ist gar nicht so einfach, wie man glauben mag.

JEDER FÄNGT MAL KLEIN AN

Beim Start Ihrer Karriere ist Ihr Schaffenskreis relativ überschaubar. Im späteren Spielverlauf allerdings erstreckt sich Ihre Spielwiese über mehrere Galaxien und auch die Zahl der zur Verfügung stehenden Gerätschaften steigt. Sind es erst nur kleinere Jäger, die Sie befehligen können, unterliegen später etwa Sonden, Erzabbau-Basen, Spion-Schiffe, Korvetten, Kreuzer und Schlachtschiffe Ihrem Befehl. Ihre Einheiten können übrigens im Kampf Erfahrungspunkte sammeln, was sich auch spürbar auf deren Fähigkeiten auswirkt. Da man am Ende jedes Kapitels auswählen kann, welche Helden-Truppe man ins nächste Abenteuer mitnehmen möchte, entwickelt man beinahe schon mütterliche Gefühle für die treuen Begleiter. Man erlebt ja auch allerhand mit seinen Untergebenen. Die einzelnen Kapitel sind nämlich äußerst abwechslungsreich und herausfordernd. Sie müssen Objekte bewachen, Asteroiden aus der Umlaufbahn ballern, Raumbasen attackieren, Gefangene befreien, gegnerische Einrichtungen sabotieren, Wurmlöcher mit Minen versehen, ganze Planeten erobern und während all dieser Tätigkeiten immer die Forschung und das Wohl Ihres Volkes im Auge behalten.

VIEL ZU TUN

Kommen wir zum Spielbildschirm. Hier gilt es, zwischen dem normalen Screen und der taktischen Anzeige zu unterscheiden. Letztere ist quasi eine große Sternenkarte, die Ihnen die perfekte Übersicht über Planeten, Schiffe und andere Objekte gewährt. Per Leertaste wechseln Sie bequem zwischen Karten- und Action-Ansicht. In der letztgenannten Perspektive lässt sich die Kamera mit der Maus komplett frei steuern und sorgt dank der ausgezeichneten Grafik für faszinierende Bilder. Allerdings ist die Handhabung etwas umständlich und sorgt des Öfteren für Frust. Mit der linken Maustaste werden Einheiten gezielt ausgewählt. Natürlich lassen sich auch mehrere auf einmal aktivieren. Die rechte Maustaste hat diverse Funktionen. Klicken Sie damit eine ihrer Einheiten an, öffnet sich ein kleines Fenster, das



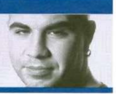
Zitat Harald Fränkel: „Coole Echtzeit-Grafik! Da hat der Polygonspeicher von der Festplatte aber allerhand zu tun!"

AUF DVD

Video:
Krieg der Welten
Sehen Sie, wie Haegemonia in Bewegung aussieht!

FAZIT

AHMET ISCITÜRK



Ich bin eigentlich mehr der Typ für gemütliche, rundenbasierte Strategie-Spiele. Trotzdem hat mich *Haegemonia* ziemlich gefesselt. Ständig ist man am Forschen, Bauen, Patrouillieren – und wenn bei einer dicken Weltraumschlacht die Funken fliegen, möchte man vor Freude weinen. Kamera-Probleme, damit verbundene Übersichtsmängel und die teilweise schwache Gegner-KI drücken die Wertung allerdings. Zwar bleibt *Haegemonia* dadurch das Hit-Prädikat verwehrt. Doch erklärte *Homeworld*-, *Master of Orion*- oder *Imperium Galactica*-Fans sollten sich davon nicht abschrecken lassen. Wenn Sie sich zu diesen Gruppen zählen, dürften Sie mit Digital Realitys Strategie-Keule mehr als glücklich werden.

die Aktionsmöglichkeiten anzeigt. So lassen sich zum Beispiel bei Schiffen Angriffsarten und Verhaltensweisen der Piloten einstellen. Klicken Sie mit der rechten Taste auf ein feindliches Objekt, wird dieses umgehend von Ihrem vorher markierten Geschwader attackiert. Natürlich gibt es auch Tastatur-Shortcuts, damit der Spieler schneller zwischen seinen Schiffen wechseln kann. In höheren Spielstufen werden Sie sich garantiert über die Pausetaste freuen. Die friert das Geschehen umgehend ein und erlaubt es, in Ruhe die Situation zu checken, wenn mal der Überblick verloren geht. Das ist zwar ein wenig feige, doch der Zweck heiligt eben die Mittel. In den Kampf selbst können Sie – typisch für das Genre – nicht direkt eingreifen und geben lediglich taktische Anweisungen. Sie ordnen beispielsweise an, dass nur Waffen oder Antriebsaggregate gegnerischer Einheiten außer Gefecht gesetzt werden.

FORSCHUNG UND TECHNIK

Die Forschung ist ein wichtiges Schlüsselelement von *Haegemonia*. Es gibt im gesamten Spiel immerhin über 200 Technologien. Diese sind in mehreren Stufen ausbaubar. In jedem Kapitel steht dem Spieler eine vorgegebene Zahl an Forschungspunkten (FP) zur Verfügung. Sind diese verbraucht, ist's Essig mit der Wissenschaft. Sie sollten also genau überlegen, welche Technologien Sie untersuchen wollen. Übrigens lassen sich auch durch Spionage coole Gerätschaften entdecken und von den eigenen Wissenschaftlern analysieren. Die Früchte der Arbeit sind neue Waffen, Antriebsaggregate, Schutzschilde, Schiffstypen und anderes Hightech-Zeug, das in den heimischen Produktionsstätten hergestellt wird. Wer hier Köpfchen beweist, erleichtert sich sein Strategen-Leben enorm.

LANGZEIT-MOTIVATION?

Erfahrene Hobby-Generäle dürften die Erd- und Mars-Kampagnen in wenigen Tagen durchspielen. Glücklicherweise haben Sie aber auch die Möglichkeit, Mehrspieler-Matches auszutragen. Bis zu acht Teilnehmer können an so einer Partie teilnehmen, sich verbünden oder gegenseitig den Krieg erklären. Verbündete etwa dürfen ihre Schiffe in den Stützpunkten des Bündnispartners warten lassen. Wer keinen Bock auf Gruppenspaß hat, kann auch einfach alleine gegen die Computergegner daddeln. Alles in allem bietet der Titel eine hohe Langzeitmotivation. Wie sieht es mit der technischen Seite aus und was hat es mit der so genannten Walker-Engine auf sich? So heißen nämlich die von Digital Reality entwickelten Grafik-Programmroutinen, die auch auf relativ schwachen Rechnern für schöne Bilder sorgen. Dies kommt vor allem bei dicken Raumschlachten zur Geltung. Es gibt nichts Geileres, als mitten im Gefecht die Pausetaste zu drücken, um sich in Ruhe an der Pixelpracht satt zu sehen [Herr Iscitürk braucht echt mal 'ne Freundin, Bewerbungen an: leserbriefe @pcaction.de, Anm. der Chefredaktion]. Die Soundeffekte und besonders der tolle Soundtrack stehen der Grafik aber kaum nach. Gibt's auch was zu meckern? Wenig. Wie bereits erwähnt, ist das Kamerasystem etwas umständlich zu bedienen. Des Weiteren lässt die KI der Gegner manchmal etwas zu wünschen übrig. Unterm Strich bleibt ein sehr gutes RTS-Game, das vor allem in Sachen Präsentation so richtig rockt!

AHMET ISCITÜRK



Die richtige Forschung macht sich bezahlt. Unerwünscht sind hingegen Forschthaus Falkenau und ein forscher Umgangston.

HAEGEMONIA

MINDESTENS: P600, 128 MB RAM, 850 MB HD, Win98
SINNVOLL: P 1GHz, 256 MB RAM

GENRE:	Echtzeitstrategie
PREIS:	Ca. € 40,-
ENTWICKLER:	Digital Reality
VERTRIEB:	Wanadoo
INTERNET:	www.haegemonia.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Bis zu acht Zocker leben ihre Machtfantasien aus.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	89%
STEUERUNG	72%
GRAFIK	90%
SOUND	88%
MEHRSPIELER	85%

EINZELSPIELER

84%



SEHR GUT – Genre-Fans werden sich wie im siebten Himmel fühlen.

GamesProfis auch in Ihrer Nähe!

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole

oder im Versand *



www.GamesProfis.de

Kids Spielwaren (1)
Reichenberger Strasse 45
02763 Zittau
03583-510738

Play Away (2)
Heinrich-Mann-Strasse 9
02977 Hoyerswerda
03571-405659

Mc Media und Fantasy (3)
Schillerstraße 3
07407 Rudolstadt
03672-313595

Netgames (4)
Nicolaiberg 2
07545 Gera
0365-2900840

Fantasy und Future (5)
Frankfurter Allee 3
10247 Berlin
030-42089622

Power Play (6)
Senftenberger Ring 44b
13435 Berlin
030-40712664

Media World Service Agentur (7)
Postplatz 4-4C
16761 Hennigsdorf
03302-272706

Games Store (8)
Doberaner Strasse 110
18057 Rostock
0381-2003330

Games World (9)
Ulzburger Strasse 289 A
22850 Norderstedt
04191-956240

Europlay (10)
Europaplatz 2
24103 Kiel
0431-9709921

Game World (11)
Buntentorsteinweg 33
28201 Bremen
0421-596506

Mega Video & Game Store (12)
Gröpelinger Heerstrasse 171
28237 Bremen
0421-6166593

Else´s Gameshop (13)
Blumlage 25
29221 Celle
05141-907079

Mega Company (14)
Am Hornberg 2
29614 Soltau
05191-967581

Spieleparadies Dreier (15)
Poststrasse 15a
29614 Soltau
05191-71101

Xpert Games (16)
Lindenstrasse 13 a
31224 Peine
05171-581418

MC Game (17)
Detmolder Strasse 68
33604 Bielefeld
0521-64234

Funtronixx (18)
Die Freiheit 14
34117 Kassel
0561-7393801

Toystore (19)
Hauptstraße 55
37412 Herzberg
05521-1780

Game-Station (20)
Topferstrasse 30
56727 Mayen
02651-1262

Phoenix (21)
Altendorfer Strasse 6
37574 Einbeck
05561-3332

Players Level (22)
Kurt-Schuhmacher-Str. 17
40764 Langenfeld
02173-980944

Gameland (23)
Kaiserswerther Strasse 14
40878 Ratingen
02102-470473

Gameshop D.Weichelt (24)
Ostwall 12
41515 Grevenbroich
02181-231323

Top-Games (25)
Stockumerstrasse 226
44225 Dortmund-Barop
0231-779700

Gamestore (26)
Rüttenscheider Str. 181
45131 Essen
0201-777225

High Score (27)
Goethe Strasse 44
45964 Gladbeck
02043-928831

SK Gamenatix (28)
Paulinstrasse 36
54292 Trier
0651-27211

Joystix (29)
Oxfordstraße 10
53111 Bonn
0228-650095

Gamefreax (30)
Kölner Strasse 155
53840 Troisdorf
02241-881240

Multimediasoft Gansekow (31)
Neuer Wall 2-4
47441 Moers
02841-21704

Guild of Freaks (32)
Binger Strasse 5
55218 Ingelheim am Rhein
06132-799920

Joypoint (33)
Am Wehrhahn 24
40211 Düsseldorf
0211-364445

Game Planet (34)
Am Klafeldermarkt 4
57078 Siegen
0271-8909880

A.S. Superplay (35)
Boelerstrasse 122
58097 Hagen
02331-983524

Werne`s Gamestore (36)
Konrad-Adenauer-Str.17
59368 Werne
02389-951666

Soundcheck (37)
Kaiserstrasse 31
63065 Offenbach/Main
069-824299

Game und Fun GmbH (38)
Am Bootshafen 9
63477 Maintal
www.game-and-fun.de

Players inc. (39)
Luisenstrasse 47
65185 Wiesbaden
0611-304386

Gamestore Zweibrücken (40)
Hauptstr. 2 / Ecke Busbhf.
66482 Zweibrücken
06332-905400

CD + Game Shop (41)
Westspange 5
66538 Neunkirchen
06821-25517

Spielraum (42)
Stummpl. 1 (Saarparkcenter)
66538 Neunkirchen
06821-140064

monte video (43)
Frankfurter Ring 83
80807 München
089-35652170

monte video (44)
Hindenburg Strasse 30
82467 Garmisch P.
08821-945893

Media Store (45)
Fuggerstrasse 4
86150 Augsburg
0821-313134

Mega-Star (46)
Güterstrasse 2
79713 Bad Säckingen
07761-59953

CSE Schauties GmbH (47)
Marktstrasse 19
88212 Ravensburg
0751-26138

Your Level (48)
Kronenstrasse 21-23
78054 VS-Schwenningen
07720-36402

Magic Media (49)
Blumenstrasse 17
87527 Sonthofen
08321-65665

Players inc. (50)
Salzstrasse 14
55411 Bingen
06721-185870

Pangerl EDV-Zubehör (51)
Marktstrasse 18
94107 Untergriesbach
08593-912233

Funmedia (52)
Gostenhofer Schulgasse 28
90443 Nürnberg
0911-2877085

Technik Toys (53)
Rossplan 22 / Ecke Teichstr.
04600 Altenburg
03447-501611

JZC-Software (54)
Altessener Strasse 466
45329 Essen
0201-8336073

Base Computer (55)
Adolfstrasse 121
65307 Bad Schwalbach
06124-721920

ZAPP Games (56)
Kartäuserstrasse 13
55116 Mainz
06131-230492

House of Game (57)
Neumarkt 3
04758 Oschatz
03435-621198

CDs 4 U (58)
Angerbadergasse 6
85354 Freising
08161-44211

Sascha´s Fun Store (59)
Meinardustr. 19 / City Center
26655 Westerstede
04488-860822

GameX (60)
Hohenzollernring 58
95444 Bayreuth
0921-62585

Data Becker Megastore (61)
Merowingerstrasse 30
40223 Düsseldorf
0211-9331-437

Videogameshop (62)
Coburger Strasse 24
96215 Lichtenfels
09571-759834

Computer Oase (63)
Stuttgarter Strasse 137
73312 Geislingen
07331-66044

Softparadies (64)
Hans-Frick-Strasse 1a
53474 Bad Neuenahr
02641-206506

PC Wave (65)
Reichstätter Strasse 22/1
73430 Aalen
07361-559778

Checkpoint Bockenheim (66)
Grempstrasse 10
60487 Frankfurt
069-97074427

PC Profi (67)
Moosbauerweg 1
82515 Wolfratshausen
08171-489836

Bits & Bytes GbR (68)
Weidenauer Strasse 159
57076 Siegen-Weidenau
0271-338460

Importfun (69)
www.importfun.de

An- und Verkauf Jacob (70)
Puschkinstrasse 81
19053 Schwerin
03855-507501

Computertreff (71)
Holbeinstrasse 2-4
24539 Neumünster
04321-22737

Video Games (72)
Feldschmiede 52
25524 Itzehoe
04821-64036

Lunz Computersysteme (73)
Zwerggasse 4
96047 Bamberg
0951-2084326

Sascha's Gameshop (74)
Bahnhofstrasse 5
32257 Bünde
05223-522997

Schnäppchen Shop (75)
Mittelstrasse 34
32657 Lemgo
05261-1885

Flying Arts (76)
Hans-Böckler-Platz 10
45468 Mühlheim an der Ruhr
0208-384362

Heyden´s Game Store (77)
Kaiserstrasse 128
61169 Friedberg
06031-61436

Susi´s Little Shop (78)
Am Königshof 5
93047 Regensburg
0941-565125

Gameland (79)
Stummstrasse 6
66763 Dillingen
06831-705612

Mac Fun (80)
Nusslocher Strasse 12
69181 Leimen
06224-951885

Schreibwaren Horst (81)
Niederwernerstrasse 48
97421 Schweinfurt
09721-91830

Magic Games Videospiele (82)
Halkettstrasse 11
30165 Hannover
0511-3503537

Ammersee Computer (83)
Luitpoldstrasse 2
82211 Herrsching
0171-2064994

Allkauf Foto Mellendorf (84)
Wedemarkstrasse 51
30900 Wedemark
05130-1660

PC Spezialist (85)
Charlottenstrasse 55
88045 Friedrichshafen
07541-72290

Hinkelmann (86)
Holtenauerstrasse 119
24118 Kiel
0431-8999538

Toystore (87)
Uffeplatz 18
37441 Bad Sachsa
05523-303992

Top Games (88)
Hördersemerteichstr. 189
44263 Dortmund / Hörde
0231-420435

monte video (89)
Kufsteiner Strasse 78
83026 Rosenheim
08031-3807401

Primal Games (90)
Kurt-Schumacher Platz 7
44787 Bochum
0234-9160630

World of Games (91)
Czernyring 18
69115 Heidelberg
06221-184134

Hirsch und Wolf (92)
Mittelstrasse 8
56564 Neuwied
02631-8399-0

Bender Elektro (93)
Mündelheimer Strasse 45
47259 Duisburg
0203-998703

Future Ware System (94)
Darmstädterstrasse 4
64625 Bensheim
06251-680988

Magic Toys (95)
Marktplatz 38
73614 Schorndorf
07181-63549

Data System (96)
Im Brühl 5
40625 Düsseldorf
0211-1592630

Spielwaren + Elektronik Freier (97)
Freiberger Strasse 16
09496 Marienberg
03735-22810

Computer Park Magdeburg (98)
Halberstädter Strasse 21
39112 Magdeburg
0391-6247422

Spiel- u. Schreibwaren Eichelkraut (99)
Am Tuchmarkt
07937 Zeulenroda
036628-83214

Strobel am Markt (100)
Am Rein 5
72379 Hechingen
07471-2408

Otto Carl GmbH (101)
Lange Strasse 14
27749 Delmenhorst
04221-91240

JaRo Spielzeug- u. Babyland (102)
Brenzstrasse 8
89518 Heidenheim
07321-929596

RedZack Hauser GmbH (103)
Holzhauser Strasse 20
72172 Sulz am Neckar
07454-4071369

Game & Fun (104)
Flughafen 1342
25980 Westerland/Sylt
04651-22503

* GamesProfi Versand: STOLLGames
Tel 08389-9202-17/24 http://www.stoll-games.de

GamesProfi des Monats

90 Tele 0234-9160630



Bei PrimalGames findet ihr sicherlich alles rund um Videospiele, Anime und DVD's - Ob ihr im Laden Bochum City gegenüber vom HBF vorbeischaut, im Internet unter www.primalgames.de oder per Telefon von zuhause aus bestellt. Hier bekommt ihr, was ihr sucht, schnell und günstig.



Baut nicht einfach nur Eure eigene Stadt, sondern haucht ihr auch Leben ein. Erhebt Berge, formt Flussbetten und legt Wälder an, um den Grundstock für Euer Werk zu schaffen. Dann konstruiert Ihr die realistischste Metropole, die man sich nur vorstellen kann.

€49,99
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers



007 NightFire



Erlebt ein 007-Abenteuer mit einer komplett neuen Storyline und völlig neuen Szenarien, die für die typische Intensität im Bond-Stil sorgen.

„Vom Spiel fühle ich mich prächtig unterhalten. Verantwortlich sind vor allem die abwechslungsreichen Missionen und Überraschungseffekte."
PC Action 12/2002, 85%

€44,99
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

MASTER OF ORION 3



- epische, fesselnde Story
- enorme Spieltiefe
- gigantische Raumschlachten
- Multiplayer-Modus für bis zu 8 Spieler



€52,99
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

Die hier abgedruckten Preise sind unverbindliche Empfehlungen der jeweiligen Hersteller

Erfragen Sie die aktuellen Preise bei Ihrem GamesProfi



Das Add On zu Allied Assault: Von der Landung in der Normandie über die Schlacht in den Ardennen bis hin zum Fall von Berlin

€24,99
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

Cooler Spionage-Thriller

SPLINTER CELL

Der Taktik-Shooter der nächsten Generation: In Splinter Cell seid Ihr als einsamer High-Tech-Spion unterwegs.

„Dieser Titel wird ganz, ganz groß."
PC Games 12/2002



€44,99
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

Verfügbar ab 30.01.03

Sie sind Händler mit dem Geschäftsbereich Video- / Computerspiele und wollen GamesProfi werden?
Senden Sie uns Ihren Gewerbenachweis und einen Briefkopf, wir melden uns bei Ihnen!

Tel: 0931 / 3598 - 700 Fax: 0931 / 3598 - 777

Ingram Micro Games - Bohnesmühlgasse 5 - 97070 Würzburg - www.GamesProfis.de - info@im-games.de

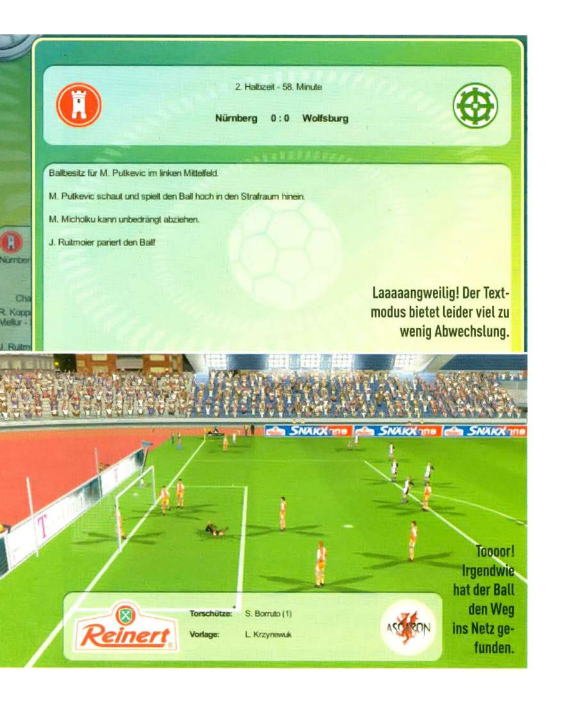
Das Sportmagazin trägt den passenden Namen „Abseits" und enthält nur wenig nützliche News.

Flasche leer? In der Halbzeitpause geben Sie Ihren Jungs ein paar passende Worte mit auf den Platz.

Das gibt 'nen Anpfiff!

Was lange währt, wird endlich gut? Leider nicht im Fall der Fußballmanager-Hoffnung ANSTOSS 4. Pleiten, Pech und Pannen sorgen für die größte Spielenttäuschung des Jahres.

Ja wo laufen Sie denn? Und vor allem: Wie laufen Sie denn? Selbst wenn man über die unspektakuläre Grafik gnädig hinwegsieht: Dieses Rasen-Gestolpere ist etwa so aufregend anzuschauen wie die Drei-Mann-Zelt-Unterhosen des Herrn Iscitürk.



Laaaaangweilig! Der Textmodus bietet leider viel zu wenig Abwechslung.

Toooor! Irgendwie hat der Ball den Weg ins Netz gefunden.

Deutschlands erfolgreichster Fußballmanager geht mit einer komplett neuen Mannschaft in seine vierte Saison. Die einstigen *Anstoss*-Köpfe Gerald Köhler und Rolf Langenberg wechselten vor zwei Jahren zu Electronic Arts, Guido Eickmeyer heißt der neue Kapitän seiner knapp 30-köpfigen Truppe. Gemeinsam hatten sich die Gütersloher viel vorgenommen, *Anstoss 4* sollte in erster Linie wieder den Fußball in den Mittelpunkt stellen und auf überflüssigen Schnickschnack wie das Privatleben der Spieler verzichten.

UND LOS!

Echte Profis entscheiden sich zu Spielbeginn für die Managerkarriere. Hier starten Sie bei einem unterklassigen Verein und müssen sich als Trainer und Manager in Personalunion nach oben dienen. Bei Misserfolg finden Sie sich allerdings auch schnell auf der Straße wieder. Wem das zu stressig ist, kann gleich bei seinem Lieblingsverein einsteigen. Und das in knapp 130 verschiedenen Ländern mit bis zu vier Ligastufen – nicht schlecht. In Deutschland sind selbst alle Oberligen vertreten, die aus lizenzrechtlichen Gründen genau wie alle anderen Ligen aber ohne Originaldaten auskommen müssen. Mittels des beiliegenden Editors lässt sich dieser Missstand allerdings beheben. Vom sehr übersichtlichen Hauptmenü erreichen Sie mit wenigen Klicks sämtliche Funktionen. Wie bei der Konkurrenz wollen Trainingspläne erarbeitet, Taktiken ausgetüftelt, Werbeverträge abgeschlossen, Stadien gebaut und Spieler transferiert werden. Neu hingegen ist die wöchentliche und monatliche Sportzeitschrift sowie das Stärkesystem der Spieler. Jeder Spieler hat sieben Einzelstärken von eins bis zwölf, der Durchschnitt ergibt die Stärke eines Spielers. Form, Motivation und Spielpraxis sorgen hierbei noch für eventuelle Auf- und Abwertungen. Alles klar?

SCHLECHTER SCHERZ

Dass die Spieldarstellung bei *Anstoss 4* nicht ganz so opulent wie bei dem mit der *FIFA*-

Ein Spiel dauert 90 Minuten?

Das Hickhack um verschiedene *Anstoss*-Versionen, Bugs und einstweilige Verfügungen hätte ein gutes Drehbuch für eine *Dallas*-Folge abgegeben. Mit diesem chronologischen Abriss lassen wir das Geschehen für Sie Revue passieren:

19.11.2002 Das erste *A4*-Master trifft in der Redaktion ein, frisch aus dem Presswerk. Zum Glück stiftete Ascaron gleich zwei DVDs, so dass Christian Sauerteig und Christian Bigge gleich loslegen können. Etwa eine halbe Stunde nach der Installation herrscht Panik und Ratlosigkeit. Auf beiden Rechnern kommt es zu etlichen Abstürzen, Statistiken funktionieren nicht, die 3D-Simulation sorgt für ratloses Kopfschütteln, Torboxen- und Videotextmodus funktionieren gar nicht. Sofort erfolgt eine erste Kontaktaufnahme mit Ascaron. Dort zeigt man sich überrascht, kann unsere Probleme zunächst nicht nachvollziehen.

20.11.2002 Eine erste, ungefähr eine DIN-A4-Seite umfassende Bug-Liste erreicht Ascaron. Dort will man sich unserer Probleme nun annehmen, arbeitet angeblich bereits an einem Patch. Vom Programm sind wir sehr enttäuscht. Vorsorglich entfernen wir den Manager aus unserer Prämienwerbung.

21.11.2002 Laut Ascaron soll ein erster Beta-Patch bereits vor dem ersten Verkaufstag verfügbar sein, wir sollen bereits heute eine erste Version bekommen. Nachmittags ist das Softwarepflaster da. Nach der Installation des Patches kommt es erneut zu Abstürzen, die Logik der Statistiken funktioniert immer noch nicht. Wir berichten Ascaron erneut von unseren Problemen.

22.11.2002 Inzwischen weiß man in Gütersloh, wie es zum DVD-Desaster kommen konnte. Angeblich seien bei der Datenübertragung ins Presswerk Bits gekippt. Eine Kontrolle der Software sei aus zeitlichen Gründen nicht mehr möglich gewesen. Nachmittags erreicht uns die Info, dass Ascaron alle 120.000 bereits fertigen DVDs einstampfen lässt und neu produzieren will. In einer Pressemeldung heißt es aus Gütersloh, dass man dennoch am geplanten Erscheinungstermin am 29.11. festhalten will.

25.11.2002 Noch einmal wird von Ascaron bestätigt, dass man an einem Patch arbeitet. Dieser werde aber vornehmlich kosmetischer Natur sein. Größere Probleme mit *A4* würden nicht auftreten. Wir wundern uns. Christian Bigge führt daraufhin ein erstes Interview mit Ascaron-Chef Holger Flöttmann (siehe Seite 107).

26.11.2002 Für 18 Uhr wird uns eine Vorabversion des finalen Patches angekündigt. Dadurch soll der größte Teil der Statistik-Probleme behoben werden. Leider trifft der Patch nicht ein.

27.11.2002 Es wird bekannt, dass sich die Auslieferung von *A4* verzögern kann. Konkurrent Electronic Arts hat eine einstweilige Verfügung bewirkt. Angeblich sollen Teile des *A4*-Datensatzes aus dem *Total Club Manager 2003* geklaut worden sein. Außerdem soll auch die zweite *A4*-DVD-Produktion gestoppt worden sein. Gerüchte von einem dritten DVD-Master werden laut. Wir sind erschüttert und lassen die Drähte glühen.

28.11.2002 Vor dem Landgericht Hamburg erzielen Electronic Arts und Ascaron einen Vergleich. Ascaron muss einen Teil seines *A4*-Datensatzes nachträglich verfremden. Die Auslieferung von *A4* soll dennoch heute Nacht beginnen. Wir wissen immer noch nicht, welche Version jetzt ausgeliefert wird.

29.11.2002 *A4* ist in einigen Läden aufgetaucht, die Foren im Internet quellen über, einige Male stürzt Ascarons Forumserver wegen Überlastung ab. Aus Gütersloh erreicht uns erneut die Bestätigung, dass man fieberhaft an einem Patch arbeite. Man wisse aber noch nicht, ob man diesen noch heute zur Verfügung stellen könne. Heute sollen auch wir endlich eine finale *A4*-Version erhalten.

4.12.2002 Trotz finaler Version und erstem Patch – nur ein kleiner Teil der Fehler wurde behoben, die zahllosen Statistik-Macken und unzähligen Logik-Fehler trüben den Spielspaß weiterhin merklich.

Fehlerteufel

Sämtliche Bugs und Logik-Fehler aufzuzählen, die während unserer Testphase auftraten, würden den Rahmen dieses Artikels sprengen. Hier aber die gravierendsten:



Fehlende Namen, Parameter sowie Formatierungsfehler sind, wie in diesem Fall, keine Seltenheit.



Eckbälle werden nicht gezählt, Fouls 2 % zu 98 %? Alles klar ... ein zweiter Patch soll diesen Fehler fixen.



Und jetzt wird er wieder vorbeischießen ... wie in 99 % aller Fälle. Der 3D-Modus ist eine einzige Katastrophe.

- Der Transfermarkt ist nach einer Saison mit uralten Spielern überhäuft, die teilweise sogar mehrmals auftauchen.
- Co- und Amateurtrainer können erst in der zweiten Saison entlassen werden.
- Der 3D-Modus präsentiert sich mit abgrundtief schlechter Ballphysik und vielen Grafik-Bugs.
- Amateur-Teams von Proficlubs können in die 1. und 2. Liga aufsteigen.
- Taktische Änderungen sind leider nirgends nachvollziehbar.
- Der Ruf und das Ansehen bei den Fans sinkt permanent.
- Jugendspieler werden erst mit 19 Jahren in den Kader aufgenommen.
- Die Zeitung ist nicht immer anwählbar.
- Speziell auf älteren DVD-Laufwerken kann es zu massiven Problemen mit dem Kopierschutz kommen.

Grafik gesegneten *FM 2003* ausfallen würde, war absehbar. Was die Ascaronis allerdings als „State of the Art"-Grafik verkaufen wollen, ist leider nicht mehr als ein schlechter Scherz. Die 3D-Spielszenen sehen nicht nur total Banane aus, sondern das, was da auf dem Platz abläuft, hat mit Fußball herzlich wenig zu tun. Die Spieler zucken epileptisch über den Platz, laufen vorm Ball davon und treffen das leere Tor selbst aus einem halben Meter nicht. Außerdem kommt es zu häufigen Abstürzen. Der Textmodus ist leider auch nicht besser. Und wer sich nur im Videotext-Modus das Ergebnis zeigen lassen will, braucht viel Geduld. Selbst auf einem High-End-PC ruckelt die parallele Berechnung von neun Bundesligapartien wie Sau. Nach Abpfiff dann der nächste Schock: Viele Statistiken sind falsch oder werden gar nicht berechnet, selbst nach der Installation des Patches (auf der Cover-DVD). Wer etwas länger weiterspielt, entdeckt weitere Programmfehler, darunter Abstürze und Logik-Bugs (siehe Kasten). Keine Frage, hier hört der Spaß definitiv auf – deswegen kann unser Fazit zum jetzigen Zeitpunkt nur lauten: vorerst Finger weg von diesem Spiel. Augenblicklich werden Sie mit *Anstoss 4* etwa so viel Spaß haben wie beim Abstieg Ihres Lieblingsvereins. Schade!

CHRISTIAN SAUERTEIG/CHRISTIAN BIGGE

FAZIT

CHRISTIAN SAUERTEIG

Himmel hilf, was ist denn da passiert? Selten hatte ich es mit solch einem unausgereiften Produkt zu tun. Drei bis vier Monate mehr Entwicklungszeit – und aus *Anstoss 4* hätte wirklich etwas werden können. Im aktuellen Zustand kann man vom Kauf der einstigen Fußballmanager-Hoffnung nur abraten und darauf warten, bis alle Bugs behoben sind. Aber selbst dann wird es *Anstoss 4* verdammt schwer haben, an den immensen Spielspaß eines *FM 2003* heranzukommen. Traurig, aber wahr.

FAZIT

CHRISTIAN BIGGE

Ich bin schockiert! Selbst die finale *A4*-Version mit erstem Patch macht so viel Spaß wie sieben Tage Regenwetter. Der 3D-Modus? Indiskutabel! Der Text-Modus? So abwechslungsreich wie die Hits von Modern Talking. Und wie bitte soll ich meinen Jungs Trainingsziele vorgeben, wenn mir das Programm aufgrund von fehlerhaften Statistiken wichtige Anhaltspunkte einfach vorenthält? Sorry Ascaron, aber in dieser Form qualifiziert sich *Anstoss 4* gerade mal für die Bezirksliga. Wir hoffen auf baldige Nachbesserung und sind gerne zu einem Nachtest bereit.

ANSTOSS 4

MINDESTENS: P 600, 128 MB RAM, 700 MB HD, DVD-Laufwerk, Win9x
SINNVOLL: P 1.500, 512 MB RAM, 3D-Grafikkarte

GENRE:	Sportmanager
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Ascaron
VERTRIEB:	Big Ben Interactive
INTERNET:	www.anstoss4.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Zu viert können Sie an einem PC zocken.
PC: 1-4 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	46 %
STEUERUNG	85 %
GRAFIK	54 %
SOUND	71 %
MEHRSPIELER	49 %

EINZELSPIELER 58 %

AUSREICHEND – Momentan praktisch unspielbar – welch eine Enttäuschung!



Schweißtreibend: Im Trainingsmenü legen Sie fest, was trainiert wird.

Im komplett neu gestalteten Aufstellungsmenü wählen Sie die Elf Ihres Vertrauens aus.

INTERVIEW

„MEHR KONTROLLZEIT BLIEB NICHT!"

Holger Flöttmann, Chef von Ascaron und seit 20 Jahren Spiele-„Macher", äußerte sich exklusiv bei PC ACTION über die Probleme mit Anstoss 4.

Das erste DVD-Master von *Anstoss 4* wies etliche Fehler auf. Wie konnte es überhaupt zu dem DVD-Desaster kommen? Und was habt ihr für Maßnahmen ergriffen, um ein fehlerfreieres Produkt auf den Markt zu bringen?

HOLGER FLÖTTMANN: Beim Umkopieren des ersten Masters auf eine DVD hat es einen Übertragungsfehler gegeben, der dazu führte, dass in verschiedenen Dateien Bits im System gekippt sind. Die Dateien hatten zwar noch dieselbe Größe, funktionierten aber nicht mehr. Als wir das Master aus dem Presswerk zurückbekamen, haben wir es installiert. Das ging auch problemlos. Mehr Kontrollzeit blieb nicht, weil wir noch 40 Laufwerke von 28 verschiedenen Herstellern austesten mussten. Deshalb sind uns die binären Fehler nicht gleich aufgefallen. Mir ist so ein Fall in den letzten 20 Jahren noch nie untergekommen. Wir sind noch dabei zu analysieren, was mit den Dateien wirklich passiert ist. Auf jeden Fall mussten wir etwa 120.000 DVDs wegwerfen und neu produzieren lassen. Das war natürlich auch zeitlich extrem eng.



Kannst du uns verraten, was euch das Nachmastern gekostet hat?

HOLGER FLÖTTMANN: Das möchte ich eigentlich nicht, sonst müsste ich in Tränen ausbrechen. Nur so viel: Für das Geld hättest du dir ein wunderschönes Auto für das gehobene Management leisten können.

Nachdem das zweite Master fertig gestellt war, schneite euch ja noch ein Antrag auf einstweilige Verfügung ins Haus. Danach machte das Gerücht die Runde, ihr hättet noch einmal mastern müssen ...

HOLGER FLÖTTMANN: Das ist richtig, wir hatten vom zweiten Master aber noch keine DVDs pressen lassen und konnten unserem Presswerk das neue Master ohne wesentliche zeitliche Verzögerungen übergeben.

Was ist nun dran an dem Vorwurf, Ihr hättet Daten aus EAs *Total Club Manager* geklaut?

HOLGER FLÖTTMANN: Diesen Vorwurf kann ich nicht nachvollziehen. Da gibt es scheinbar Argumente dafür, ansonsten wäre ein Antrag auf einstweilige Verfügung ja nicht zustande gekommen. Aber es gibt auch Argumente dagegen, ansonsten hätte das Landgericht Hamburg wohl eine einstweilige Verfügung verhängt und nicht eine Hörung angesetzt. Da unsere erste Intention war, das Produkt pünktlich zu liefern, waren wir auf einen Vergleich aus, der ja dann auch realisiert wurde.

Zu welchem Zeitpunkt hattet ihr eine erste spielbare Version von *A4* für interne Testzwecke?

HOLGER FLÖTTMANN: In den letzten Wochen und Monaten hatten wir ständig spielbare Versionen. Allerdings keine Komplettversionen, sondern spielbare Module. Leider kam es aus diversen Umständen, die nicht nur in der Entwicklung des Produktes begründet lagen, immer wieder zu Verzögerungen, auch bei den Modulen. Eine komplette Version gab es daher erst sehr spät. Damit mussten wir umgehen.

Auch das neue Master weist nach mehreren Testläufen noch viele Fehler auf, die wir schon beim ersten Mal festgestellt hatten. So stimmen viele Spielstatistiken einfach nicht, bei Karten oder bei den Zweikampfwerten, die immer auf 0 % zu 0 % stehen. Wie konnte es dazu kommen und werdet ihr da noch einmal nachbessern?

HOLGER FLÖTTMANN: Durch das neue Mastering können vereinzelt neue Fehler auftreten. Das will ich nicht ausschließen. Das ist die Krux in der Entwicklung: Baue einen Bug aus und generiere dadurch zwei neue. Das hängt auch mit der riesigen Datenmenge zusammen, die ein so komplexes Programm wie ein Fußballmanager beinhaltet. Diese Fehler reflektieren aber nicht auf den Spielverlauf. Sollte das doch der Fall sein, werden wir uns im Rahmen des von uns bekannten Service-Verständnisses natürlich sofort darum kümmern.

Der Textmodus von *A4* wirkt im Vergleich zu dem von *A3* sehr steril und selten spannend. Viele Textpassagen wiederholen sich ständig, der Ablauf ist immer der gleiche. Warum seid ihr hier einen Schritt zurückgegangen. Wo lag das Problem?

HOLGER FLÖTTMANN: Wir haben beim *A4* versucht, auf Kundenwünsche zu reagieren. Viele Spieler haben bei früheren *Anstössen* zwischen Simulation und Textmodus gewechselt, abhängig davon, wo sie bessere Ergebnisse erzielen konnten. Bei *A4* fußt alles auf der gleichen Berechnung, Simulation und Textmodus sind im Prinzip eins. Natürlich lässt sich über die Variabilität der Texte trefflich streiten. Ob ich nun für eine Sequenz, die sich analytisch aus der Simulation herleitet, einen oder drei Texte mache, ändert am Inhalt der Aussage doch gar nichts. Bei *Anstoss 3* beruhte der Textmodus noch auf Wahrscheinlichkeitsberechnungen. Das wäre bei *A4* einfach nicht mehr möglich gewesen, hier wird alles mit viel mehr Parametern simuliert.

Mit welcher Engine setzt ihr den 3D-Modus in Szene? Auch hier kommt es leider immer wieder zu gleichen Abläufen. Häufig sieht das *A4*-Geschehen nicht wie Fußball aus.

HOLGER FLÖTTMANN: Unsere 3D-Engine ist eine Eigenentwicklung. Im Prinzip handelt es sich um eine Weiterentwicklung der 3D-Technik, die wir zuerst bei *Port Royale* eingesetzt haben. Wenn Spieler sich auf dem Platz in bestimmter Art und Weise verhalten sollen, dann hängt das stark von den möglichen Animationen ab. Ich muss deterministisch vorgehen, also im Prinzip schon ein paar Sekunden vorher festlegen, was Spieler X in Kürze machen wird. Das greift wieder in die Simulation ein. Wir haben versucht, einen Kompromiss zu finden zwischen der Darstellungsqualität und einer möglichst exakten Simulation.

Mit wie vielen Verkäufen von *A4* rechnet ihr?

HOLGER FLÖTTMANN: Man muss den Markt sehen, der sich nicht eben rosig darstellt. Wenn wir auch nur annähernd die Stückzahlen des Vorgängers erreichen, wäre ich sehr, sehr zufrieden.

Mit dem *FM 2003* steht fast zeitgleich ein sehr starker Konkurrent im Handel. Wo siehst du *A4* im Vorteil?

HOLGER FLÖTTMANN: Gerald Köhler *[Anm. d. Redaktion: vormals Konzeptautor für Anstoss 3, jetzt Entwicklungsleiter für den FM 2003]*, den ich nach wie vor sehr schätze, geht seinen Weg. Das muss aber nicht zwangsläufig der richtige sein. Mit dem *A4* wollten wir wieder zurück zum eigentlichen Fußball, zur Seele des Spiels, dem Fußballerischen. Viel Wert haben wir auch auf eine intuitive Benutzeroberfläche gelegt. Die Menüführung von *A4* ist sicherlich viel begreifbarer als noch bei *A3*. *A4* ist in weiten Teilen eine komplette Neuentwicklung – und das war bei der Größe eines solchen Programms eine riesige Herausforderung.



Vielen Dunk!

Jetzt wird wieder eingelocht! Und zwar bei NBA LIVE 2003, das nach zweijähriger Abstinenz ein grandioses Comeback auf dem PC feiert.

Dumm gelaufen: Stevie Wonder springt am Ziel vorbei.

AUF DVD
Versenk das Teil!
VIDEO: Wir zeigen Ihnen, wie man richtig einlocht. Bei NBA Live 2003, versteht sich.

Die nächtlichen Basketballübertragungen auf DSF lohnen nicht nur wegen der spritzigen Werbeblöcke, sondern vor allem wegen der spektakulären Action, die unser „German Wunderkind" aus Würzburg mit seinen farbigen Freunden und den nordmanntannengroßen Chinesen aufs Parkett zaubert. Für die extrem unterhaltsame Adaption auf den PC zeichnet seit 1995 Jahr für Jahr EA Sports mit seiner erstklassigen *NBA Live*-Serie verantwortlich. Im vergangenen Winter konnten die PC-Spieler allerdings nur in die TV-Röhre gucken. *NBA Live 2002* erschien nur für PlayStation 2 und Xbox. Gottlob eine Ausnahme – dieses Jahr können Sie auch wieder am PC schnelle Dribblings und spektakuläre Dunkings vollführen.

REIN DAS DING

Wie bereits bei *FIFA 2003* und *NHL 2003* hat EA Sports auch für *NBA Live 2003* namhafte Künstler für den passenden Soundtrack unter Vertrag genommen. Zu coolen Hip-Hop-Tunes von Busta Rhymes, Brandy, Snoop Dog und Co. klicken Sie im übersichtlichen Hauptmenü auf den Spielmodus Ihrer Wahl. Im nützlichen Trainingsmodus können Sie sich mit der Steuerung vertraut machen. Obwohl alle Funktionen eines Acht-Tasten-Gamepads genutzt werden, geht der Umgang mit den einzelnen Spielern erfreulich einfach von der Hand. Selbst absolute Basketball-Newbies haben im Nu raus, wie der Ball läuft. Spektakuläre Aktionen wie Alley-Oops, Crossovers oder Monster-Dunkings müssen nicht extra trainiert werden. Kommt der Pass im richtigen Moment und steht Ihr Spieler günstig zum Korb, vollführt er solche Aktionen zumeist automatisch.

MACH'S WIE NOWITZKI!

Neben den bekannten Spielmodi Freundschaftsspiel, Playoffs, Saison sowie dem spaßigen 1-on-1 bietet auch *NBA Live 2003* wieder einen erstklassigen Franchise-Modus. Bei dem betreuen Sie als Trainer, Spieler und Manager ein NBA-Team Ihrer Wahl über mehrere Spielzeiten. Mit der zugehörigen Trading-Funktion können Sie sogar Basketballlegenden vom Schlage eines Michael Jordan in Ihre Reihen holen oder sich auf Wunsch mittels des beiliegenden Spieler-Editors selbst ins Spiel integrieren. Für die



„Ein Döner, aber schön scharf mit alles! Sonst knallt's!"

Sauber eingelocht! Altmeister Shaq O'Neal ist auch mit von der Partie.

Konkret krasses Tattoo: Ahmets Bruder trägt dessen Konterfei auf dem Oberarm spazieren.

Made in Germany: Dirk Nowitzki und all seine Kollegen sind mit zahllosen Statistiken vertreten.

passende Optik auf dem Platz sorgt zudem eine komplett neue Grafik-Engine. Die ermöglicht eine noch realistischere Darstellung des Spielgeschehens und sorgt in Kombination mit den schicken Zuschaueranimationen, vielen Lichteffekten, mehreren Kameraperspektiven und nicht zuletzt dem fachkundigen Kommentator für echtes NBA-Feeling.

DER GROSSE WURF?

Sämtliche Kritikpunkte des Vorgängers, sei es das nicht ganz realistische Rebound-Modell oder die teils schnarchnasige Intelligenz der Mitspieler, wurden ausgemerzt. Speziell in der Defensive kommt es zu mehr Körperkontakt, den die ordentlich agierenden Schiedsrichter aber nur bis zu einer gewissen Grenze tolerieren. Und das ist auch gut so.

CHRISTIAN SAUERTEIG

NBA LIVE 2003

MINDESTENS: P450, 128 MB RAM, 450 MB HD, Win9x
SINNVOLL: P1500, 512 MB RAM, 3D-Grafikkarte

GENRE:	Sport
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	EA Sports
VERTRIEB:	Electronic Arts
INTERNET:	www.electronicarts.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Zu zweit im Netzwerk oder Internet, zu viert vor einem PC (1Sp./CD).
PC: 1-4 Spieler
NETZWERK: 2 Spieler
INTERNET: 2 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	86%
STEUERUNG	88%
GRAFIK	89%
SOUND	87%
MEHRSPIELER	91%

EINZELSPIELER **91%**

HERAUSRAGEND – Oh Baby, Baby, Balla, Balla! Ein Muss nicht nur für Fans!

FAZIT

CHRISTIAN SAUERTEIG

Dass ich *NBA Live 2002* nur auf meiner PS2, nicht aber wie gewohnt auf dem PC zocken durfte, hat mich ziemlich geärgert. Aber keine Sorge, EA Sports – ich habe euch verziehen. Die diesjährige Ausgabe ist nämlich weit mehr als nur ein gelungenes (Zwei-) Jahres-Update. Hinsichtlich der Präsentation und des exzellenten Gameplays setzt sie sogar neue Maßstäbe und ist das derzeit beste Sportspiel für den PC! Basketballerherz, was willst du mehr? Vielleicht knapp bekleidete Digi-Cheerleader in den Pausen!

Im Härtetest: Ostfriesisches Eierköpf-Gerät.

Zum Thema Frauen und Intelligenz: Schatzsucherin im Englischen Garten.

Benzindieben geht's an den Kragen: DEA-Tankwarte setzen neuerdings auf Selbstjustiz.

Den Tiger in der Hand

Bei TIGER WOODS PGA TOUR 2003 dürfen Sie den weltbesten Golfer nach Ihrer Pfeife tanzen lassen. Und 16 weitere Golf-Koryphäen.

Golfspieler hassen den Winter. Weil man sich bei Minusgraden die Finger und den Schniedel-Woods abfriert und sich dann auf dem Rasen noch nicht mal so austoben kann, wie man möchte. Auf den Fairways beispielsweise muss der Ball stets von einem Tee geschlagen werden. Das gute alte Golfwägelchen hat Platzverbot und die Putting-Greens? Die sind in der kalten Jahreszeit gesperrt, damit der empfindliche Rasen nicht beschädigt wird. Stattdessen sollen Sie den Ball auf einem holprigen Ersatzgrün ins Loch bugsieren. Und so was macht Spaß? Uns nicht! Zumal es jetzt mit *Tiger Woods PGA Tour 2003* eine Golfsimulation gibt, die nicht nur unglaublich realistisch ist, sondern zudem mit einem überaus motivierenden Karrieremodus daherkommt. Und das Beste: Für *Tiger Woods 2003* brauchen Sie weder in die Kälte hinaus, noch ein Golfdiplom, geschweige denn ein besonders dickes Portemonnaie. Auf zwölf internationalen Kursen, etwa Spyglass Hill oder Pebble Beach, haben Sie ausreichend Platz und Gelegenheit, Ihre golferischen Fähigkeiten unter Beweis zu stellen.

SAUWETTER

Sind Sie auf ein schnelles Spiel aus, schnappen Sie sich einfach einen der 17 Profis und nehmen als Tiger Woods, Colin Montgomery oder Mark Calcavechia an diversen Wettbewerben teil. Weitaus interessanter jedoch ist die Karriere. Dort kreieren Sie Ihren persönlichen Golfer, verdienen bei Turnieren Geld und verbessern vom Verdienten nach und nach die Fertigkeiten. Das geht so lange, bis Sie sich vom Amateur über den Tourspieler bis hin zum Meistergolfer gemausert haben. Am Design der Plätze gibt's nix zu meckern. Bäume wiegen sich im Wind, Sand spritzt bei Bunkerschlägen und diverse Wettereffekte wie Regen oder Nebel machen die erstaunlich realistische und lebendige Spielkulisse perfekt. Abgerundet wird das Ganze durch applaudierende Fans und erfrischende Kommentare von David Feherty und Bill Macatee. Und wie spielt sich *TW 2003*? Fühlt es sich an wie echtes Golf? Ja! Vorausgesetzt Sie verwenden den Echtzeit-Schwung, bei dem Ihre Maus zum virtuellen Schläger mutiert. Vor allem beim Chippen und Pitchen hat man beinahe das Gefühl, höchstpersönlich auf dem Platz zu stehen. So fantastisch lassen sich die Bälle schlagen. Ein Muss für Golf-Fans. BENJAMIN BEZOLD

TIGER WOODS 2003

MINDESTENS: P 333, 64 MB RAM, 820 MB HD, Win98	**GENRE:**	Sportspiel
	PREIS:	Ca. € 50,-
	ENTWICKLER:	EA Sports
	VERTRIEB:	EA
SINNVOLL: P 700, 128 MB RAM	**INTERNET:**	www.easports.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: 14 Spielmodi dürfen online oder an einem PC gezockt werden; 4 Sp./CD

PC: 4 Spieler
NETZWERK: 4 Spieler
INTERNET: 4 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	70%
STEUERUNG	90%
GRAFIK	85%
SOUND	87%
MEHRSPIELER	85%

EINZELSPIELER 83%

SEHR GUT – Realistische Golfsimulation mit einer gehörigen Portion Langzeitmotivation

FAZIT

BENJAMIN BEZOLD



Schade, dass unter den 17 bekannten Pros nicht eine einzige Proette zu finden ist, etwa Annika Sorenstam oder Beth Bauer. Wenigstens ist es mit dem Editor möglich, eine schnuckelige Golferin zu erstellen. Ansonsten ist *Tiger Woods PGA Tour 2003* eine echte Bereicherung für das Genre. Den abwechslungsreichen Wettbewerben, der fotorealistischen Grafik und nicht zuletzt dem exzellenten „Schlaggefühl" sei Dank. Neben *Links LS 2003* die derzeit beste Golfsimulation für den PC.

Lass einen fliegen!

Und zwar möglichst weit. Schließlich stinkt es ganz und gar nicht zum Himmel, wenn Sie im Weltcup ganz oben auf dem Treppchen stehen.

Hätte er doch beim Mittagessen bloß den Wackelpudding stehen lassen.

Nach dem neuen Schanzenrekord muss er dringend aufs Klo.

Vor dem nächsten Wettkampf hat uns Oberseppel Josef Eichinger den Marsch geblasen.

Skispringer haben im Winter richtig Stress. Von Woche zu Woche klappern sie im Rahmen des Weltcups 21 Schanzen ab, absolvieren rund 40 Einzelspringen. Mit *RTL Skispringen 2003* machen Sie es Hanni und Martin auf dem PC nach. Satte Preisgelder für fünf Wettbewerbe winken, darunter Vierschanzentournee und Skiflug-WM. Bevor Sie sich im Karrieremodus mit den Platzhirschen der Szene messen, müssen Sie sich über zwei Nachwuchsligen erst einmal für den Weltcup qualifizieren.

ICH BRAUCH KNETE!

Also basteln Sie sich fast wie bei einem Rollenspiel einen mutigen Jungspund zusammen und verteilen Startpunkte auf Attribute wie Sprungkraft, Gewicht oder Fitness. Während der Saison verpflichten Sie Trainer und gewinnen Erfahrungspunkte. Erreicht Ihr Hüpferling die Altersgrenze von 40 Jahren, wird er vom Programm ins Altersheim verbannt. Auf den Originalschanzen werden Sie mit diversen Wetterbedingungen konfrontiert, weshalb es entscheidend ist, aus 24 Wachssorten die richtigen zusammenzumixen. Kerzenwachs bringt's nämlich nicht. Ebenfalls wichtig ist die Wahl der Sprungausrüstung. Problem: Trainer, Equipment und Wachs kosten echt Schotter, die mickrigen Preisgelder reichen hinten und vorne nicht. Zum Glück können Sie Ihr karges Konto durch Raterunden in Quizshows aufbessern.

AN DER STEUERSCHRAUBE GEDREHT

Nach wie vor stürzen Sie sich mausgesteuert von den Backen und ziehen den Nager nach dem Absprung zu sich heran, um die V-Stellung (der Skier, Sie Schmutzfink!) einzunehmen. Ein Klick zum rechten Zeitpunkt sorgt für die perfekte Telemark-Landung, das bringt Punkte. Um den perfekten Absprung zu erwischen, müssen Sie diesmal allerdings die linke Maustaste schon vor Ende des Schanzentisches gedrückt halten. Klingt knifflig? Ist es auch anfangs, an die komplexe, aber tadellose Steuerung gewöhnen Sie sich aber nach ein paar Versuchen. Außerdem können Sie sich die Mausarbeit im Bundestrainer-Modus sogar schenken, dann wird's jedoch schnell öde. Die 21 Schanzen wurden optisch einwandfrei in Szene gesetzt, die 3D-Grafik erlaubt gar Auflösungen bis zu 2.048x1.536 Bildpunkten. Die Animationen der Springer sind durchweg gelungen, weil butterweich und vielseitig. Kritik gibt es dennoch: Dem schwadronierenden Laberhannes dreht man nur zu gerne das Mikro ab und ein gewisser Sven Hannawald geriet nahezu unschlagbar. Kleine Mankos, mit denen Sportfans sicher leben können.

CHRISTIAN BIGGE

RTL SKISPRINGEN 2003

MINDESTENS:	GENRE:	Sportspiel
P 400, 64 MB, 550 MB Festplatte, Win95	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	VCC Entertainment
	VERTRIEB:	RTL Playtainment
SINNVOLL:	INTERNET:	www.skispringen2003.de
P 1.000, 128 MB	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:	
Wahlweise hüpfen Sie auch gegen die Weltelite – natürlich hintereinander.	PC: 16 Spieler NETZWERK: 16 Spieler INTERNET: 16 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	83%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	75%
SOUND	70%
MEHRSPIELER	82%

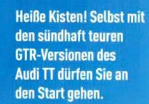
EINZELSPIELER 80%

GUT – Jedes Jahr besser und nicht nur für Neujahrs-Zuseher interessant

FAZIT


CHRISTIAN BIGGE

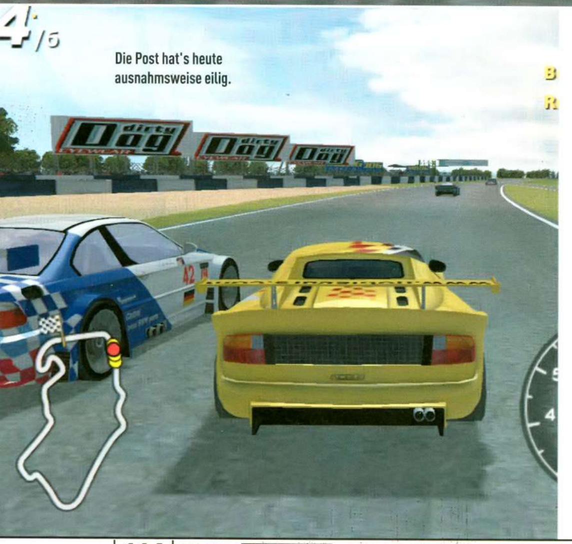
Nicht nur EA Sports ist Serientäter. Ein neues *FIFA* im November ist so sicher wie die Deutsche Bank. Inzwischen ebenso konstant erwartet Sie im Dezember das neue Hüpf-Spiel von VCC. Noch etwas haben sich die Hamburger zum Glück von den Kanadiern abgeschaut: *RTL Skispringen* wird mit jeder Neuauflage besser. Diesmal dürfen Sie sich vor allem über eine leicht verbesserte Steuerung und den ausgebauten Karrieremodus freuen. Sportive Zocker können die Sprunglatten anschnallen, Hanni- und Martin-Fans tun das sowieso. Hals- und Beinbruch!



Heiße Kisten! Selbst mit den sündhaft teuren GTR-Versionen des Audi TT dürfen Sie an den Start gehen.

Rivalen der Rennbahn

TOTAL IMMERSION RACING macht Raserspiele menschlicher – wer seine Kontrahenten eiskalt von der Strecke drängelt, zieht sich deren Zorn auf Lebenszeit zu. Uiuiui!

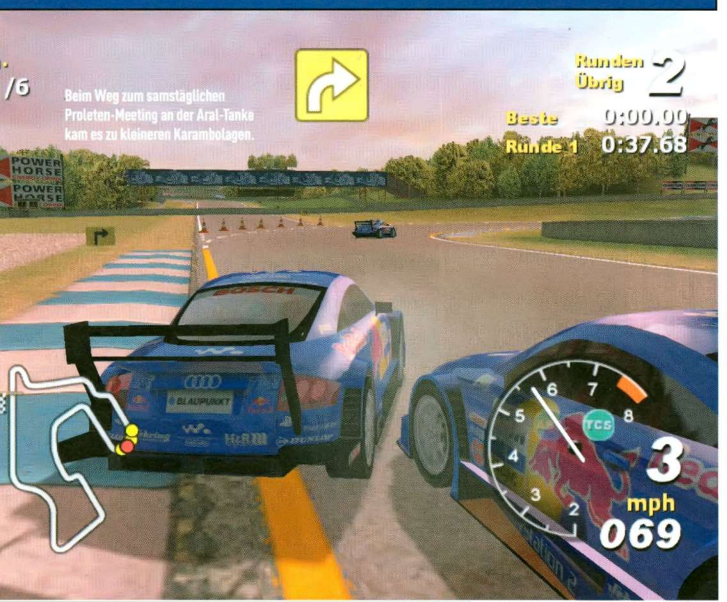


Die Post hat's heute ausnahmsweise eilig.

Unverhofft kommt oft. Nach zahlreichen Terminverschiebungen und einigen Namensänderungen schaffte es das „erste intelligente Rennspiel der Spielegeschichte" (O-Ton des Herstellers) doch noch rechtzeitig zum Weihnachtsfest in die Läden. Mit Lizenzen für 18 Fahrzeuge, vom BMW M3 GTR über den Audi R8 bis zu gewaltigen 8-Liter-Prototypen von Panoz und Vemac, dürfen Sie auf fiktiven und echten Rennstrecken wie Hockenheim, Monza oder Silverstone ordentlich Gas geben. Im Einzel- und Zeitrennen können Sie sich mit einigen wenigen Fahrzeugen und Strecken vertraut machen. Neue PS-Schleudern und spannendere Parcours müssen Sie sich bei mehreren Herausforderungen freischalten. Anfangs noch ganz spaßig, nervt hierbei der mit zunehmender Spieldauer happigere Schwierigkeitsgrad. Herzstück des Spiels jedoch ist der Karrieremodus. Hier starten Sie zunächst bei einem kleinen Rennstall mit langsameren Wagen und empfehlen sich durch gute Ergebnisse für andere Teams.

NA WARTE!

Total Immersion Racing muss sich optisch zwar nicht vor der Konkurrenz verstecken. Neue Maßstäbe setzt es aber auch nicht. Negativ stachen uns einige unschöne Grafikaussetzer ins Auge. Eine Wagenlänge glaubwürdiger ist da schon das Fahrgefühl. Trotz einer etwas zu großzügig ausgelegten Steuerung, die obendrein etwas Einge-


Beim Weg zum samstäglichen Proleten-Meeting an der Aral-Tanke kam es zu kleineren Karambolagen.


Honnis Trabbi-Prototyp schaffte es leider nicht mehr in die Massenproduktion.

IM VERGLEICH

Total Immersion Racing	82%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	78%
TOCA 2 (abgewertet)	77%
Die 24 Stunden von Le Mans	75%

Trotz kleinerer Mängel landet *Total Immersion Racing* mit einem ordentlichen Vorsprung auf dem ersten Platz. Weniger herausfordernd als zuvor und mit mauen Mehrspieleroptionen kommt *Hot Pursuit 2* daher. Trotz ihres Alters noch immer nette und inzwischen herrlich preiswerte Alternativen: *TOCA 2* und *Die 24 Stunden von Le Mans.*

FAZIT

CHRISTIAN SAUERTEIG



Wie Phönix aus der Asche schlug eines kalten Dezembermorgens plötzlich die fix und fertige Verkaufsversion von *Total Immersion Racing* auf meinem Schreibtisch auf. Die Überraschung war gelungen! Grafik und Steuerung offenbaren zwar einige Defizite. Diese macht der gelungene Karrieremodus mitsamt dem innovativen und gut funktionierenden KI-System wieder wett. Wer ein gelungenes Rennspiel mit Langzeitmotivation abseits des F1-Zirkus sucht, kommt an *Total Immersion Racing* nur schwer vorbei.

wöhnungszeit erfordert, simuliert der Titel das Verhalten der Rennwagen recht realistisch. Das Sahnehäubchen sind die intelligenten Gegner. Rammen Sie einen Ihrer Konkurrenten einfach von der Strecke, merkt sich dieser das und zahlt es Ihnen in einem der nächsten Rennen heim, indem er versucht, Sie zu blocken oder ebenfalls abzudrängen. Klingt schräg, ist aber von der Idee her sinnvoll und verhilft dem ohnehin gelungenen Karrieremodus zu noch ein paar Prozentpunkten mehr Spielspaß.

CHRISTIAN SAUERTEIG

TOTAL IMMERSION RACING

MINDESTENS: P 450, 128 MB RAM, 385 MB HD, Win9x
SINNVOLL: P .1200, 256 MB RAM, 3D-Grafikkarte

GENRE:	Rennsimulation
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Razorworks
VERTRIEB:	Empire
INTERNET:	www.empire.co.uk
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Zu zweit im Splitscreen an einem PC. Ganz spaßig.
PC: 1-2 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	79%
STEUERUNG	77%
GRAFIK	76%
SOUND	76%
MEHRSPIELER	74%

EINZELSPIELER

82%

SEHR GUT – Ein echter Geheimtipp – gelungene Rennsimulation mit schlauen Gegnern.

Kratzt doch die Kurve!

Formel 1 in Polen: Noch sind alle Reifen dran.

Gaben sich unsere polnischen Freunde früher noch mit unseren Autos zufrieden, „verlegen" sie bei RACING SIMULATION 3 sogar schon den Hockenheimring nach Warschau! Wo soll das noch hinführen?



Formel Langweilig 2018: Opa Schumi dreht einsam seine Runden.

Kaum aus dem Knast, schon wieder besoffen in der Leitplanke: Graciano Rocchigiani.

Vor drei Monaten hätte niemand mehr einen Satz alter Winterreifen darauf gesetzt, dass *Racing Simulation 3* noch erscheint – schließlich gab Ubi Soft zu Jahresbeginn den Entwicklungsstopp bekannt. Nun, welch ein Wunder, steht es plötzlich doch in den Läden, hat mit den beiden vorherigen Referenztiteln *F1 Racing Championship* und *Racing Simulation 2* allerdings nicht mehr viel gemein. Mangels offizieller Lizenzen müssen Sie mit 22 fiktiven Fahrern an den Start gehen, die in elf Fantasie-Teams fahren. Die 16 Strecken ähneln zwar den bekannten F1-Kursen, heißen aber anders. So findet der Hockenheim-GP in Polen statt und der A1-Ring wurde kurzerhand von Österreich nach Slowenien verlegt. Geboten werden die gängigen Spielmodi Zeit- und Testfahren, Einzelrennen, Saisonmodus und der neue Szenariomodus. Bei dieser recht spaßigen Variante gilt es, bis zum Ende des Rennens eine bestimmte Platzierung zu erreichen. Mal müssen Sie sich bei Regen vom 15. auf den ersten Platz vorarbeiten, ein anderes Mal drei Runden vor Schluss mit einem leichten Motorschaden Ihren Vorsprung über die Zeit retten.

FORMEL GÄHN!

Fans der superben Vorgänger werden ihren Augen nicht trauen, wenn sie die ersten Runden drehen. Und das liegt nicht nur an der veralteten Optik. Das Fahrgefühl ist völlig daneben, ein funktionierendes Schadensmodell gibt es gar nicht und das Handling der Wagen ist nicht nur im angeblichen „Expertenmodus" unter aller Kanone. Die Gegner fahren ausschließlich Ideallinie, auf spannende Überholmanöver oder gar riskante Aktionen wartet man vergebens. So bleibt unterm Strich ein dürftiger Fun-Racer für Arme im F1-Gewand, den eigentlich niemand wirklich braucht.

CHRISTIAN SAUERTEIG

RACING SIMULATION 3

MINDESTENS:	GENRE:	Rennsimulation
P 400, 128 MB RAM, 390 MB HD, Win9x	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Ubi Soft
	VERTRIEB:	Ubi Soft
SINNVOLL:	INTERNET:	www.ubisoft.de
P 1.200, 256 MB RAM, 3D-Grafikkarte	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Zwei Spieler an einem PC, bis zu 22 via Netzwerk oder Internet (1 Sp./CD)
PC: 1-2 Spieler
NETZWERK: 2-22 Spieler
INTERNET: 2-22 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	57%
STEUERUNG	67%
GRAFIK	69%
SOUND	70%
MEHRSPIELER	60%

EINZELSPIELER **60%**

AUSREICHEND – Was ist nur aus der einstigen F1-Sahne-Simulation geworden?

FAZIT

CHRISTIAN SAUERTEIG

Was ist lila und liegt dauernd auf der Wiese? Nein, nicht die Milka-Kuh, sondern einer der unförmigen Pseudo-Rennwagen von *Racing Simulation 3*. So was kommt eben dabei heraus, wenn man nicht weiß, was man will. Zuerst wurde die Entwicklung von *Racing Simulation 3* gestoppt, dann eingestellt und sechs Monate später fortgesetzt – und weitere zwei Monate später stand der Titel plötzlich in den Läden. Dieses ganze Hickhack hat der einstigen Vorzeige-Simulation nicht gut getan. Die fehlenden Original-Daten kann man verschmerzen, die allenfalls durchschnittliche Fahrphysik mitsamt dem völlig missratenen Schadensmodell jedoch nicht.

Autobahn Raser 4



Die Münchner Stadtverwaltung verwendet für die Befestigung von Straßenlaternen aus Kostengründen neuerdings Pattex. Die Versicherungen denken deshalb jetzt über eine Beitragserhöhung nach.

Zum vierten Mal heizen Sie mit erst fünf, später zwölf den Originalen nachempfundenen Vehikeln durch deutsche Innenstädte. Die Kurse von Berlin, München und Hamburg liegen zwar in zwei Versionen vor, sind aber bereits aus dem Vorgänger bekannt. Über Erfolge im Kampagnenmodus dürfen Sie wenigstens noch drei Bonusstrecken freischalten. Gegen drei Konkurrenten bestreiten Sie unter Missachtung sämtlicher Verkehrsregeln mehrrundige Rennen, für die Sie Punkte und Preisgelder kassieren. Mithilfe der Punkte steigen Sie bis zu zwei Rennklassen auf, die Knete investieren Sie in drei Tuning-Kits. Jedes Auto steuert sich etwas anders. Selbst Handprothesenträger sollten mit der vereinfachten Fahrphysik keine Probleme haben. Die Streckenoptik wurde aufpoliert, so dass Objekte am Rand nicht mehr so stark verpixeln. Nach wie vor stoppen aber Papierkörbe oder Glasvitrinen tempogeile Heizer so effizient wie die chinesische Mauer. Straßenlaternen und Polizeiautos weichen dagegen nach Kollisionen Ihrem Vorwärtsdrang.

CHRISTIAN BIGGE

FAZIT



Auf lediglich drei alten Innenstadt-Kursen dürfen Sie hier durch Deutschland bügeln. Zu wenig. Die Bonusstrecken Paris, London und Las Vegas oder der erstmalig integrierte Mehrspielermodus via Splitscreen machen den Kohl nicht mehr fett.

AUTOBAHN RASER 4

MINDESTENS: P 350, 16 MB, Win95
SINNVOLL: P 800, 128 MB

GENRE:	Rennspiel
PREIS:	Ca. € 20,-
ENTWICKLER:	Davilex
VERTRIEB:	Koch Media
INTERNET:	www.davilex.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Zu zweit liefern Sie sich via Splitscreen Duelle oder eine Verfolgungsjagd.
PC: 2 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	55%
STEUERUNG	64%
GRAFIK	62%
SOUND	65%
MEHRSPIELER	48%

EINZELSPIELER 52%

AUSREICHEND – Sehr kurzer Raser-Spaß. Der Vorgänger hatte mehr zu bieten.

Casino Empire



Als Casino-Chef lassen Sie in Vegas den Rubel rollen. Per Mausklick stampfen Sie Automaten, Roulette-Tische und Baccara-Zonen aus dem Parkettboden, stellen Personal ein und sorgen mit Blümchen und Co. für ein gediegenes Ambiente. Bis Sie in der Kampagne den Strip beherrschen, müssen Sie acht Zockertempel managen. Das macht ein paar Stunden Laune. Danach wird's öde, weil sich Ihr Job ständig wiederholt. Immerhin dürfen Sie sich bei Poker- oder Black-Jack-Partien entspannen. CB

MINDESTENS: P 300, 64 MB, Win95
HERSTELLER: Sierra/Vivendi Universal
GENRE: Wirtschaftssimulation **PREIS:** Ca. € 45,-

PREIS/LEISTUNG	60%
STEUERUNG	75%
GRAFIK	72%
SOUND	60%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 69%

Domino Day



Haben Sie als kleiner Stöpsel immer die Türmchen von Ihren Geschwistern umgeworfen? Dann gehören Sie vielleicht zur Zielgruppe von *Domino Day*. Da es sich um die PC-Umsetzung der RTL-Show handelt, basteln Sie Domino-Figürchen und schubsen sie wieder um. Schnarch! Im Modus „Herausforderung“ werden unter Zeitdruck 15 Muster nachgebaut. Masochisten ärgern sich bei „Domino Extreme“ über herumflitzende Mäuse, die blitzschnell alle Aufbauarbeit vernichten. Was für eine brillante Idee! CB

MINDESTENS: P 600, 64 MB, Win98
HERSTELLER: Games Gang/Ubi Soft
GENRE: Denkspiel **PREIS:** Ca. € 20,-

PREIS/LEISTUNG	34%
STEUERUNG	52%
GRAFIK	31%
SOUND	25%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 29%

Monopoly



In *Monopoly New Edition* heißt es: Straßen kaufen, Häuser und Hotels bauen und bis zu sechs Mitspielern ordentlich Miete abknöpfen. Die Regeln und das Brett sind individuell einstellbar. Um die Gassenhatz aufzulockern, sorgen witzige Sprüche und Animationen der Spielfiguren für zeitweilige Schmunzler. Optisch ist der Titel trotz 3D-Grafik pixelig. Fazit: Allein wegen strohdoofer Computergegner öde, mit anderen Zockern dank Chatfenster spaßig. TABU

MINDESTENS: P 2 333, 32 MB RAM, 140 MB HD, WIN98
HERSTELLER: Artech Studios/ Infogrames
GENRE: Denkspiel **PREIS:** Ca. € 30,-

PREIS/LEISTUNG	62%
STEUERUNG	75%
GRAFIK	46%
SOUND	53%
MEHRSPIELER	70%

EINZELSPIELER 58%

Wer wird Millionär? 3



Trotz Pisa-Studie und definitiver Übersättigung an Quizshows: Günther Jauchs *Wer wird Millionär?* lockt noch immer Millionen vor die Fernseher. Der dritte Teil der PC-Umsetzung bietet als Stimme aus dem Off nach wie vor Tom Hanks' Synchronsprecher, die Original-Studiokulisse, den passenden Sound und die bekannten Spielregeln. Neu sind lediglich die knapp 1.000 abwechslungsreichen Fragen aus allen möglichen Wissensgebieten. Den zahlreichen Fans sollte das genügen. CS

MINDESTENS: P 166, 16 MB RAM, 70 MB HD, Win9x
HERSTELLER: Celador/Eidos
GENRE: Denkspiel **PREIS:** Ca. € 40,-

PREIS/LEISTUNG	64%
STEUERUNG	73%
GRAFIK	59%
SOUND	78%
MEHRSPIELER	70%

EINZELSPIELER 66%

Mutant Storm

Skurrile Namen für Spiele sterben nie aus. Und wissen Sie was? Das ist gut so! Denn hinter einem blöden Namen steckt oft ein hervorragendes Spiel. Vor rund einem Jahr hat uns das Entwickler PomPom mit *Space Tripper* bereits bewiesen. Jetzt folgt mit *Mutant Storm* der zweite Streich. „*Mutant Storm* ist für Spieler, die Action pur wollen", sagen die Briten. Das stimmt! Der Spieler steuert ein kleines Raumschiff, das sich durch 89 Levels kämpft. In jeder Arena stürmen aus allen vier Himmelsrichtungen angriffslustige Monster heran. Die kennen nur ein Ziel: Ihren Sternenkreuzer zu zerstören. Sie halten dagegen. Das Besondere dabei ist, dass Sie nicht in die Richtung feuern müssen, in die Sie Ihr Schiff bewegen: Nach links unten zu schießen und dabei nach rechts oben zu fliegen, ist z. B. durchaus praktikabel. Alle zehn Levels spielen Sie einen Speicherpunkt frei. Ein fairer Deal. JOACHIM HESSE



AUF DVD

Feuern, bis der Notarzt kommt

Demo: Neun Levels zum Gratis-Antesten auf der Cover-Disk!

mutantstorm_demo11.exe

FAZIT



JOACHIM HESSE

Ähnliche 3D-Grafik- und Soundeffekte sieht man vermutlich, wenn man bewusstseinserweiternde Substanzen zu sich nimmt. Nur ganz selten gönnt einem das Spiel eine Verschnaufpause. Ich liebe es! Schade, dass die Ballerei nur als Download angeboten wird.



Neulich im Mutantenstadl: Karl Moik kämpft in seinem Raumschiff verbissen um jeden Punkt.

MUTANT STORM

MINDESTENS: P 400, 64 MB RAM, 34 MB HD, Win95

SINNVOLL: P 1.000, 128 MB RAM

GENRE:	Action
PREIS:	Ca. € 20,-
ENTWICKLER:	PomPom
VERTRIEB:	PomPom
INTERNET:	www.pompom.org.uk
SPRACHE:	Englisch
USK-FREIGABE:	Ungeprüft
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Auf Punktejagd gehen dürfen zwei Spieler gleichzeitig: ein Baller-Fest.

PC: 2 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

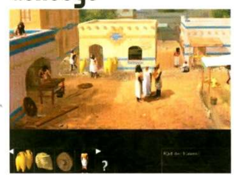
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	73%
STEUERUNG	79%
GRAFIK	80%
SOUND	75%
MEHRSPIELER	84%

EINZELSPIELER 82%

SEHR GUT – Schnell, bunt, cool: Genauso muss ein gutes Action-Spiel sein!

Genesys



Hinter dem Untertitel „Ein historisches Adventure-Spiel" verbirgt sich ein Lernspiel. Danach können Sie im Sachkundeunterricht bestimmt richtig den Besserwisser raushängen lassen! Eine Tante im rosa Jackett führt Sie durch die Geschichte des Menschen von der Steinzeit bis in die Moderne. Sie klicken sich durch Infobildschirme sowie Kulissen aus der jeweiligen Zeit und vervollständigen Szenen oder Diagramme. Trotz kleiner Bugs ist der Lernerfolg sicher. JO

MINDESTENS: P 166, 16 MB RAM, 19 MB HD, Win95
HERSTELLER: Galiléa Multimedia/Wanadoo
GENRE: Denkspiel **PREIS:** Ca. € 10,-

PREIS/LEISTUNG	74%
STEUERUNG	75%
GRAFIK	25%
SOUND	15%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 37%

Napoleon



Klein und gemein: Ein zu kurz geratener Korse läuft Ende des 18. Jahrhunderts Amok und lässt Europa verwüsten. Hauptbestandteil von *Napoleon* sind die Videosequenzen, die zum gleichnamigen TV-Film gehören (Info: www.zdf.de), der im Januar ausgestrahlt wird. Im Gegensatz zum voraussichtlich guten Spielfilm muss man das Spiel als grottenschlecht bezeichnen: Die Schlachten in Echtzeit steuern sich so mies, wie sie aussehen, und der rundenbasierte Teil ist eine Art *Risiko* für Arme. AG

MINDESTENS: P 500, 128 MB RAM, 150 MB HD, Win98
HERSTELLER: Collision/Infogrames
GENRE: Strategie **PREIS:** Ca. € 30,-

PREIS/LEISTUNG	21%
STEUERUNG	19%
GRAFIK	19%
SOUND	83%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 17%

Pay Day



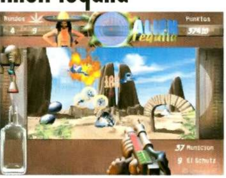
Lassen Sie sich nicht vom Knackarsch der Verpackungs-Tussi zum Kauf von *Pay Day* verleiten! Sie würden es bitter bereuen. Denn *Pay Day* „glänzt" mit einem derart stupiden Spielprinzip und einer so missratenen Maussteuerung, dass Sie spätestens nach einer Viertelstunde die Schnauze von diesem taiwanischen „Meisterwerk" voll haben. Ziel des Spiels ist es übrigens, in einer 2D-Arena einen abgefahrenen Charakter nach dem anderen zu verprügeln. BB

MINDESTENS: P 90, 16 MB RAM, 499 MB HD, Win95
HERSTELLER: AP Family/Walk On
GENRE: Action **PREIS:** Ca. € 25,-

PREIS/LEISTUNG	26%
STEUERUNG	15%
GRAFIK	45%
SOUND	47%
MEHRSPIELER	20%

EINZELSPIELER 18%

Alien Tequila



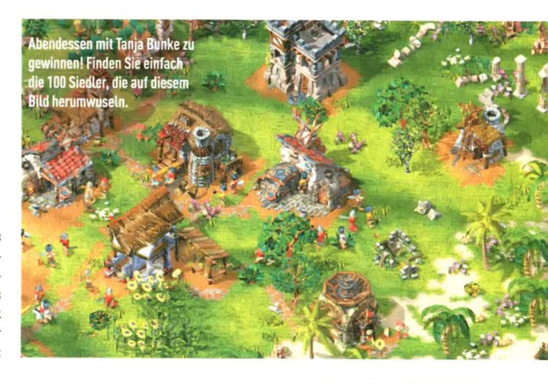
Hanf-Bauer „Pedro" sammelt „Punktos", indem er in mehreren „Rundos" Ufos zu „Schrotto del Cosmo" zerschießt (Caramba! Mucho brillanto Wortwitzo, kaum auszuhalten!). Er will seine Marihuana-Felder verteidigen. Erinnert stark an „el Moorhuhno". Aber nixe nur ballero und adiós, no, no, no! Pedro sacko mit Lasso auch „Munición" ein und fango drogensüchtige Extra-Tierras (E.T.s). Auf Deutsch: Das Teil hat nur wegen des Preises eine Daseinsberechtigung. HFR

MINDESTENS: P 350, 128 MB RAM, 156 MB HD, Win98
HERSTELLER: imagon/digital tainment pool
GENRE: Action **PREIS:** Ca. € 15,-

PREIS/LEISTUNG	68%
STEUERUNG	62%
GRAFIK	36%
SOUND	27%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 31%

Die Siedler 4 – Die neue Welt


Abendessen mit Tanja Bunke zu gewinnen! Finden Sie einfach die 100 Siedler, die auf diesem Bild herumwuseln.

Nachdem sich die *Cultures*-Anhänger und *Anno*-isten über Neuland freuen dürfen, steht nun auch bei *Die Siedler* frischer Wuselspaß ins Haus: Mit der Erweiterung *Die neue Welt* schiffen Ihre Burschen gen Amerika. In vier Kampagnen mit je fünf Missionen helfen Sie den vier Völkern beim Siedeln und erledigen anfallende Aufgaben wie Handelsgüter herstellen (Fleisch, Tequila etc.). Der Schwierigkeitsgrad ist trotz zweier Stufen sehr hoch, so dass sich viele Karten erst nach mehrmaligem Anlauf lösen lassen. Dieses Manko bügeln verbesserte Bodentexturen und nette Extras wie antike Weltwunder aus. Neben den Missionen gibt's zwei zusätzliche Einzelspielerlevels sowie drei Mehrspielerkarten. Sollte Ihnen das nicht reichen, erstellen Sie mit dem Zufallskartengenerator neue Spielwiesen. TANJA BUNKE

FAZIT

TANJA BUNKE

Auch wenn sich grafisch nicht viel mit der nunmehr vierten Erweiterung zu *Siedler 4* getan hat, kann sich die Wuselsim sehen lassen. Die Missionen sind umfangreich und ansprechend, manchmal allerdings zu schwierig. Spaß macht's trotzdem.

SIEDLER 4 – DIE NEUE WELT

MINDESTENS: P 200, 64 MB RAM, 250 MB HD, Win95

SINNVOLL: P 500, 128 MB RAM

GENRE:	Aufbau-Strategie
PREIS:	Ca. € 16,-
ENTWICKLER:	Blue Byte
VERTRIEB:	Ubi Soft
INTERNET:	www.bluebyte.net
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Massenwuselei ist angesagt: Mit bis zu sieben Freunden geht's rund.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

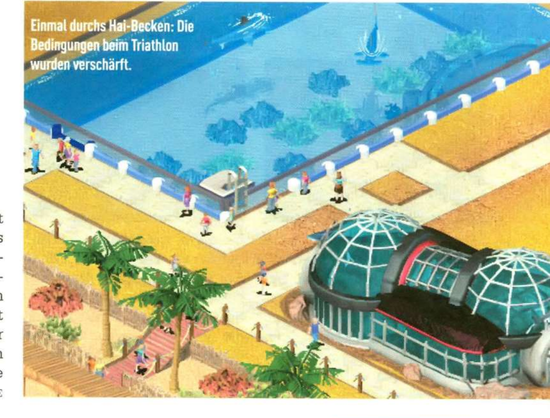
PREIS/LEISTUNG	84%
STEUERUNG	78%
GRAFIK	86%
SOUND	73%
MEHRSPIELER	83%

EINZELSPIELER

82%

SEHR GUT – Schwierige Missionen, aber viel Siedel-Spaß!

Zoo Tycoon – Marine Mania


Einmal durchs Hai-Becken: Die Bedingungen beim Triathlon wurden verschärft.

Ihr virtueller Tierpark erhält Nachwuchs: Mit der *Zoo Tycoon*-Erweiterung *Marine Mania* bieten Sie den Besuchern nun auch einen Blick auf die Lebewesen der Unterwasserwelt. Ob Rochen, Delfine, Quallen, Schildkröten, Seekühe oder Killerwale – mehr als 20 Meeresbewohner tummeln sich in Ihren Aquarien. Selbst der gefürchtete weiße Hai und ein Riesentintenfisch geben sich ein Stelldichein. Sollte Ihren zahlenden Gästen der bloße Anblick der Kreaturen nicht reichen, sorgen Attraktionen für spannende Unterhaltung, beispielsweise ein Gang durch den Glastunnel im Haifischhaus, die Orca-Kunststücke oder eine Bootsfahrt. Darüber hinaus finden sich in der Erweiterung zehn neue Szenarien mit umfangreichen Aufgabenstellungen. Sind Sie mit der Rolle des Zoodirektors noch nicht vertraut, steht Ihnen ein ausführliches Lernprogramm hilfreich zur Seite. In puncto Grafik und Sound hat sich rein gar nichts getan. Für einen Preis von 25 Euro jedoch trotzdem eine lohnenswerte Erweiterung. TANJA BUNKE

FAZIT

TANJA BUNKE

Auch wenn mir die Erweiterung rund um die Flossenträger und sonstige Wasserlebewesen mächtig Spaß gemacht hat, frag ich mich eins: Wieso gibt's immer noch die Pixelgrafik und den Quieksound? Diese Mängel hätten ruhig verbessert werden können.

MARINE MANIA

MINDESTENS: P 233, 64 MB RAM, 350 MB HD, Win98

SINNVOLL: P 500, 128 MB RAM

GENRE:	Wirtschaftssimulation
PREIS:	Ca. € 25,-
ENTWICKLER:	Blue Fang
VERTRIEB:	Microsoft
INTERNET:	www.zootycoon.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Die Rolle des Zoodirektors nehmen Sie auf eigene Kappe und spielen allein.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: - Spieler
INTERNET: - Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	77%
STEUERUNG	83%
GRAFIK	58%
SOUND	74%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER


75%

GUT – Gelungene Erweiterung zum Tierpark-Manager

Industriegigant 2

Das heiß ersehnte Erweiterungsset von JoWoods erfolgreicher Wirtschaftssimulation *Industriegigant 2* trägt den Untertitel *1980-2000* und deckt – man mag es kaum glauben – haargenau diesen Zeitraum im Spiel ab. Neben moderneren Produkten wie Handys und Laptops bietet das Add-on 17 neue Fahrzeuge und Heliports als preiswertere Alternative zu Flughäfen, Hochgeschwindigkeitsschienen für schnellere Züge, mehr Luxusgebäude und viele Detailverbesserungen. So sind die Kaufhäuser nun im Konkurrenzverhalten wesentlich realistischer und die Lager-Verknüpfung mit Fabriken oder Bahnhöfen erlaubt eine bessere Kontrolle des Warenflusses. Wichtigste Neuerung sind natürlich die 20 neuen und herausfordernden Missionen aus drei Kampagnen. Hinzu kommen 30 Endlos- und weitere XXL-Mehrspielerkarten. Als Schmankerl haben die Entwickler einen leicht zu bedienenden Leveleditor mit auf die CD gepackt, der in Kürze allerdings auch auf der offiziellen Homepage unter www.ig2.jowood.com erhältlich sein soll.

CHRISTIAN SAUERTEIG



Idyllisches Ferienparadies: Während der Papa Flugstunden nimmt, können die Kinder mit Altöl Greenpeace-Aktivisten bewerfen.

FAZIT


CHRISTIAN SAUERTEIG

Das Add-on bietet für den stolzen Preis von 30 Euro zwar fast alles, was das Spielerherz begehrt, die Gegner könnten allerdings gerne noch einen Tick aggressiver agieren und mehr neue Produkte wären wünschenswert gewesen.

INDUSTRIEGIGANT 2 – ADD-ON

MINDESTENS: P 350, 64 MB RAM, 465 MB HD, Win9x

SINNVOLL: P 800, 256 MB RAM

GENRE:	Wirtschaftssimulation
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	JoWood
VERTRIEB:	JoWood
INTERNET:	www.ig2.jowood.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Nach wie vor wirtschaften vier Mann via PC oder Netzwerk (1 Sp./CD).

PC: 1-4 Spieler
NETZWERK: 4 Spieler
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	62%
STEUERUNG	81%
GRAFIK	72%
SOUND	76%
MEHRSPIELER	70%

EINZELSPIELER 75%

GUT – Ordentliches Erweiterungsset für alle angehenden Industriegiganten

Cyber-Huhn



Endlich ist es da: *Cyber-Huhn*! Wie schon bei *Moorhuhn* & Co. ist das Gameplay extrem abwechslungsreich. Mit einem Fadenkreuz ballern Sie Federvieh ab und freuen sich über die musikalische Untermalung, die an einen „Erotik"-Film aus den 80ern erinnert. Das war's dann auch. Endlich mal ein Computerspiel, das auch Hohlbirne Verona Feldbusch kapieren würde. Gute Schützen können ihren Highscore im Internet verewigen, um vor den Kollegen im Büro anzugeben. AI

MINDESTENS: P 350, 64 MB RAM, 70 MB HD, Win9x
HERSTELLER: Modern Games
GENRE: Action **PREIS:** Ca. € 14,99

PREIS/LEISTUNG	12%
STEUERUNG	99%
GRAFIK	51%
SOUND	60%
MEHRSPIELER	–


EINZELSPIELER 10%

Wonderland

AUF DVD



Patrick Maidorn schlägt wieder zu! Sein neuestes Werk nach *Recharge* (siehe Ausgabe 11/2002) heißt *Wonderland*. In 85 Levels müssen Sie mit Stinky und seinem Kompagnon Loof alle Regenbogen-Münzen einsammeln. Der Wirrwarr aus Schaltern, Kisten und Extras verlangt durchtrainierte Denksportler an Tastatur oder Gamepad. Wer sich gerne in Rätsel verbeißt, darf sich das Spiel auf der Internetseite des Entwicklers bestellen: www.midnightsynergy.com/wonderland. JO

MINDESTENS: P 200, 32 MB RAM, 11 MB HD, Win95
HERSTELLER: Midnight Synergy
GENRE: Denkspiel **PREIS:** Ca. € 20,-

PREIS/LEISTUNG	72%
STEUERUNG	79%
GRAFIK	45%
SOUND	32%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 62%

Scandinavian Airports



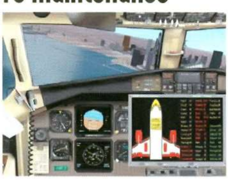
Nach Großbritannien, den Balearen und Budapest hat sich Aerosoft mit seiner neuen *Flight Simulator 2002*-Erweiterung den skandinavischen Inseln gewidmet. Acht detailreiche Flughäfen, darunter Göteborg Landwetter, Oslo Gardemoen und Malmö Sturup, ersetzen die Standard-Airports des *FS 2002*. Für den stolzen Preis von 40 Euro ist das viel zu wenig. Hier hätte Aerosoft ruhig ein paar Flugzeuge und neue Landschaftstexturen draufpacken können. BB

MINDESTENS: P 600, 128 MB RAM, 200 MB HD, Win98
HERSTELLER: Aerosoft
GENRE: Simulation **PREIS:** Ca. € 40,-

PREIS/LEISTUNG	55%
STEUERUNG	–
GRAFIK	76%
SOUND	–
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 58%

FS Maintenance



Immer nur starten und landen ist auf Dauer doch recht öde. Nicht aber, wenn Sie *FS Maintenance* installiert haben. Denn diese *FS 2002*-Erweiterung gibt Ihrer virtuellen Fliegerei einen Sinn. Dafür sorgt eine Art Black Box, die sämtliche Aktivitäten während des Fluges mitloggt und bei Überbeanspruchung Systemausfälle simuliert. Nach der Landung gibt's Kohle, die Sie in die Wartung Ihrer Flotte investieren. Ein sinnvolles Add-on, vor allem für Hardcore-Piloten. BB

MINDESTENS: P 600, 128 MB RAM, 200 MB HD, Win98
HERSTELLER: Aerosoft
GENRE: Simulation **PREIS:** Ca. € 36,-

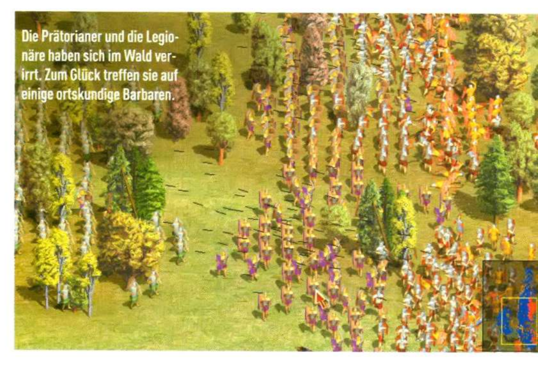
PREIS/LEISTUNG	55%
STEUERUNG	75%
GRAFIK	20%
SOUND	–
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 61%

Legion

Beati pauperes spiritu – Asterix-Lateiner wissen, was sie in *Legion* erwartet: Nur als geistig Armer treffen Sie als römischer Befehlshaber auf angemessenen Widerstand in den Provinzen Gallien, Britannien oder Spanien. Rohstoffbeschaffung, Einheitenproduktion, Diplomatie und die Bewegungen der Armeen laufen rundenbasiert ab. Nahrung, Holz und Eisen sind nötig, um Armeen zu unterhalten, frische Truppen auszuheben oder Gebäude in den Städten aufzubauen. Nur die Schlachten sind in Echtzeit simuliert. Nach der Aufstellung Ihrer Armee können Sie gar keine Kommandos mehr erteilen, sondern müssen dem Gemetzel tatenlos zusehen. Spaß macht's trotzdem: Bogenschützen, Speerwerfer, Reiterei und Infanterie stürmen in offenen oder geschlossenen Formationen aufeinander zu und schlagen sich die Rübe ein. Größtes Manko von *Legion* ist der monotone Spielablauf: Sobald Sie die problematischen ersten Runden überstanden und eine gesunde Wirtschaftsbasis errichtet haben, können Ihnen die Computergegner wegen ihrer mangelnden Intelligenz kaum noch gefährlich werden.

ALEXANDER GELTENPOTH



Die Prätorianer und die Legionäre haben sich im Wald verirrt. Zum Glück treffen sie auf einige ortskundige Barbaren.

FAZIT



ALEXANDER GELTENPOTH

Heute hat ein rundenbasiertes Relikt wie *Legion* schon Seltenheitswert. Über die altbackene Grafik kann ich hinwegsehen, jedoch nicht über die einfältige Gegner-KI und den fehlenden Mehrspielermodus. Da bleibt der Spielspaß bald auf der Strecke.

LEGION

MINDESTENS: P 233, 64 MB RAM, 210 MB HD, Win98
SINNVOLL: P 500, 128 MB RAM

GENRE:	Strategie
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	Slitherine
VERTRIEB:	Modern Games
INTERNET:	www.strategyfirst.com
SPRACHE:	Englisch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Es gibt nur ein Rom, also auch nur einen Spieler.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	72%
STEUERUNG	72%
GRAFIK	52%
SOUND	44%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 68%

BEFRIEDIGEND – Ein Spiel für Retro-Strategen: altbacken, aber nicht reizlos

EverQuest Europa



Die neueste Auflage des Online-Rollenspiels enthält sämtliche Add-ons mit Ausnahme von *Planes of Power*. Für 30 Euro ein tolles Angebot! Allerdings sind noch etliche Texte fehlerhaft übersetzt, was beim enormen Umfang des Spiels nicht verwundert. Abhängig von der Sprache der installierten Version können Sie ausschließlich auf dem deutschen oder einem der amerikanischen Server spielen. Der angelegte Account ist immer auf allen Servern gültig. AG

MINDESTENS: P 400, 256 MB RAM, 1.000 MB HD, Win98
HERSTELLER: Verant/Ubi Soft
GENRE: Online-Rollenspiel **PREIS:** Ca. € 30,-

PREIS/LEISTUNG	91%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	83%
SOUND	78%
EINZELSPIELER	–

MEHRSPIELER 87%

E Q: Planes of Power



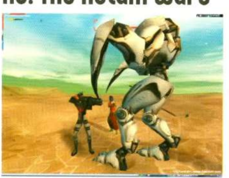
Das jüngste Add-on zu *EverQuest* bietet erfahrenen, aber auch neuen Spielern Vorteile: Eine Teleportzone erlaubt schnelle Reisen durch die ganze Fantasy-Welt, selbst wenn mal kein Druide oder Zauberer zur Gruppe gehört. Die maximale Erfahrungsstufe wurde auf 65 erhöht, so dass die Charaktere weitere Fähigkeiten und Zaubersprüche erlernen können. Kernstück sind eine Reihe neuer Zonen, die sich besonders für einzelne Gruppen über Stufe 60 eignen. AG

MINDESTENS: P 400, 256 MB RAM, 1.000 MB HD, Win98
HERSTELLER: Verant/Ubi Soft
GENRE: Online-Rollenspiel **PREIS:** Ca. € 30,-

PREIS/LEISTUNG	91%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	83%
SOUND	78%
EINZELSPIELER	–

MEHRSPIELER 87%

AO: The Notum Wars



In *Anarchy Online* geht mit der Erweiterung *The Notum Wars* nun richtig die Post ab: Es winken zahlreiche Zonen (darunter auch die mittelalterliche Ortschaft Camelot), massig neue Monster, der Bau von Wachtürmen zur Kontrolle einzelner Gebiete sowie neue Kampffahrzeuge und schnellere Flitzer. Zudem wurde die Charaktergenerierung verbessert. Die Erweiterung erhalten Sie mit dem Originalspiel für schlappe 20 Euro. Es lohnt sich, reinzuschnuppern. TABU

MINDESTENS: P 450, 128 MB RAM, 1.200 MB HD, Win98
HERSTELLER: Funcom/Koch Media
GENRE: Online-Rollenspiel **PREIS:** € 20,-/€ 10,- mtl.

PREIS/LEISTUNG	86%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	88%
SOUND	86%
EINZELSPIELER	–

MEHRSPIELER 84%

Morrowind Tribunal



Sobald Ihr *Morrowind*-Held nach Installation der Mission-CD rastet, beginnt die ausgedehnte Hauptaufgabe von *Tribunal*. Das Add-on eignet sich nur für erfahrene Charaktere: Unter Stufe 30 macht Ihr Held keinen Stich gegen die starken Monster. Schwächere Charaktere ziehen nur einen Vorteil aus *Tribunal*: Das Journal ist anschließend auch für *Morrowind* komfortabler gestaltet. Add-on und Hauptprogramm sind nur in der gleichen Sprachversion kompatibel. AG

MINDESTENS: P 500, 256 MB RAM, 750 MB HD, Win98
HERSTELLER: Bethesda/Ubi Soft
GENRE: Rollenspiel **PREIS:** Ca. € 30,-

PREIS/LEISTUNG	83%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	90%
SOUND	81%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 87%

SCHROTT DES MONATS



AUF DVD
Bestie Krieg!
Video: Sehen Sie dem Horror ins Auge!

Gerade als diese Vietcong-Boys mit dem Vorspiel begannen, konnten wir sie überraschen. Lu Tshen hält noch ein Rohr in der Hand.

Zwei Schwengel für Charlie

Für manche Europäer sehen Asiaten alle gleich aus. Auf die vietnamesischen Soldaten, die Ihnen in WAR SOLDIERS begegnen, trifft dies in jedem Fall zu.

Der Lens-Flare-Effekt zieht dem Betrachter die Schuhe aus. Bei längerer Betrachtung auch die Socken.

Es gibt solche Momente im Leben, da geht einfach gar nichts mehr. Man sitzt fassungslos da und fällt vom Glauben ab. Wenn einem etwa der eigene Sohn eröffnet, dass er schwul ist, Dieter Bohlen einen Literatur-Preis gewinnt – oder beim Zocken von *War Soldiers*. Dieser außergewöhnliche Titel entführt den Spieler in die Zeit des Vietnam-Konflikts. Ein hässlicher Krieg. Wahrscheinlich ist genau deshalb auch die Grafik so überaus hässlich. Selbst Titel, die mehrere Jahre auf dem Buckel haben, sehen meist um Längen besser aus als dieses Machwerk. Sobald Sie den ersten Vietcong auf sich zuhampeln sehen, brechen Sie garantiert in Gelächter aus. Der ungewollt komische Sound unterstreicht den bescheuerten Gesamteindruck noch. Pistolenschüsse knallen wie Mini-Chinakracher und wenn Ihr Charakter angeschossen wird, klingt das nach einem stotternden 80er-Jahre-Disco-Stöhnsample. Das Ganze grenzt wirklich an Körperverletzung. Womit wir bei der Spielbarkeit wären. Die ist nämlich auch an Dilettantismus nicht zu überbieten. Gegnerintelligenz? Quasi nicht vorhanden. Die Asia-Boys steuern wie auf Schienen auf Sie zu und ballern los, sobald sie vor Ihnen stehen. Das war es auch schon. Lustig, dass die gelben Buben auf ihren eigenen Minen herumtrampeln können, der Spieler aber beim kleinsten Kontakt damit in die Luft fliegt.

AHMET ISCITÜRK

FAZIT

AHMET ISCITÜRK

Oh mein Gott! Wenn es etwas Lächerlicheres als mein Gehalt gibt, dann ist es garantiert dieses Spiel. Leider gibt es bei uns noch keine Minus-Wertungen. Die Grafik, das Gameplay, der Sound – einfach alles an diesem Produkt ist unterste Schublade. Aber wissen Sie was? Ich kaufe es mir trotzdem! Aus demselben Grund, weshalb ich mir auch Harald Fränkels Buch gekauft habe: Weil ich blöd bin und mir der Hersteller Leid tut.

WAR SOLDIERS

MINDESTENS: P 300, 16 MB RAM, 60 MB HD, Win95

SINNVOLL: P 500, 32 MB RAM

GENRE:	Ego-Shooter
PREIS:	Ca. € 10,-
ENTWICKLER:	Asylum-Games
VERTRIEB:	Enjoy Software
INTERNET:	www.enjoy-e.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Nix! Macht aber auch nix. Denn wer will so etwas schon zocken?

PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

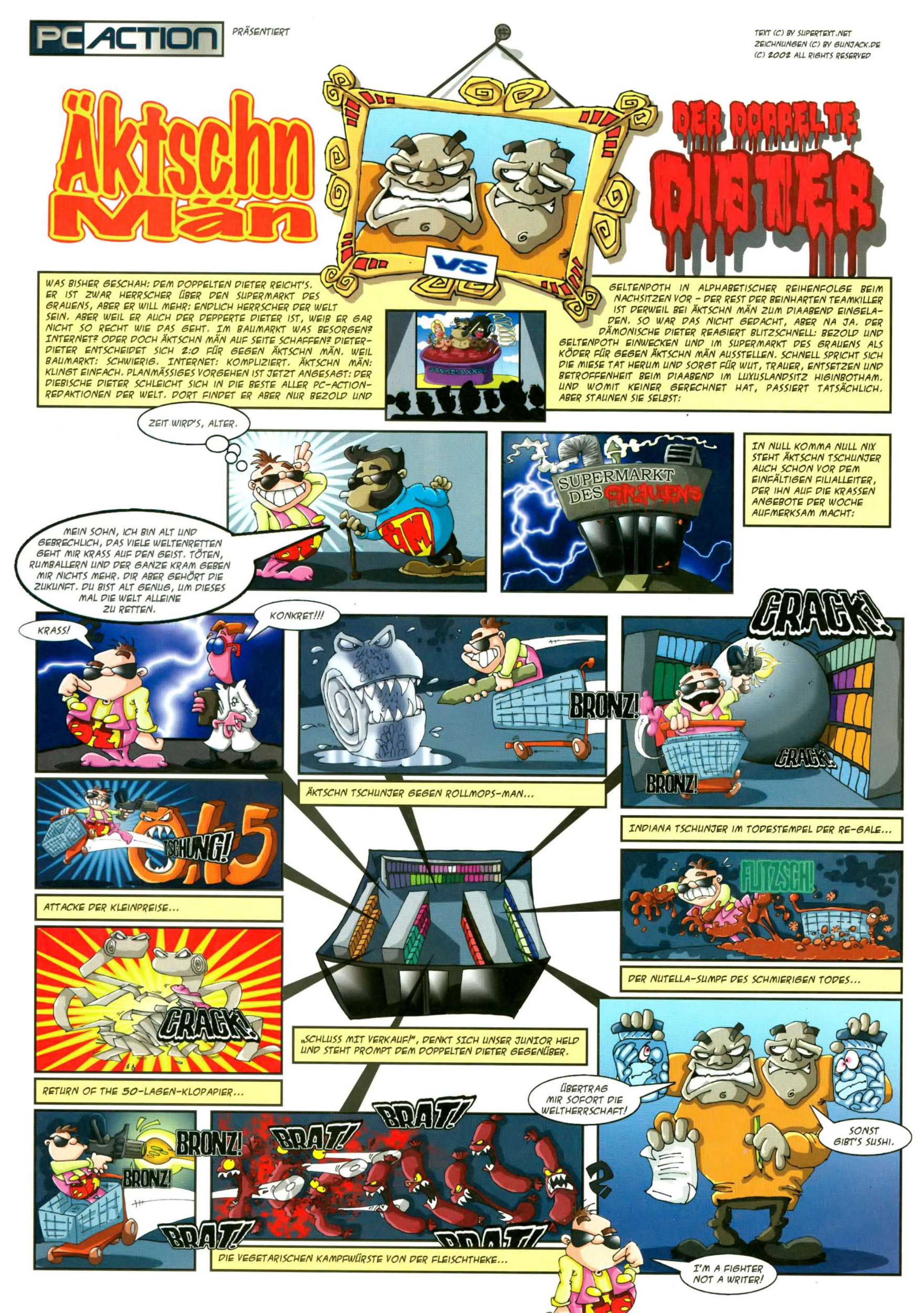
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	13%
STEUERUNG	57%
GRAFIK	14%
SOUND	18%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER



UNGENÜGEND – Dieses Spiel ist fieser als Saddam Hussein.


PC ACTION PRÄSENTIERT
TEXT (C) BY SUPERTEXT.NET
ZEICHNUNGEN (C) BY GUNJACK.DE
(C) 2002 ALL RIGHTS RESERVED
Äktschn Män
VS
DER DOPPELTE DIETER
WAS BISHER GESCHAH: DEM DOPPELTEN DIETER REICHT'S. ER IST ZWAR HERRSCHER ÜBER DEN SUPERMARKT DES GRAUENS, ABER ER WILL MEHR: ENDLICH HERRSCHER DER WELT SEIN. ABER WEIL ER AUCH DER DEPPERTE DIETER IST, WEIß ER GAR NICHT SO RECHT WIE DAS GEHT. IM BAUMARKT WAS BESORGEN? INTERNET? ODER DOCH ÄKTSCHN MÄN AUF SEITE SCHAFFEN? DIETER-DIETER ENTSCHEIDET SICH 2:0 FÜR GEGEN ÄKTSCHN MÄN. WEIL BAUMARKT: SCHWIERIG. INTERNET: KOMPLIZIERT. ÄKTSCHN MÄN: KLINGT EINFACH. PLANMÄSSIGES VORGEHEN IST JETZT ANGESAGT: DER DIEBISCHE DIETER SCHLEICHT SICH IN DIE BESTE ALLER PC-ACTION-REDAKTIONEN DER WELT. DORT FINDET ER ABER NUR BEZOLD UND GELTENPOTH IN ALPHABETISCHER REIHENFOLGE BEIM NACHSITZEN VOR – DER REST DER BEINHARTEN TEAMKILLER IST DERWEIL BEI ÄKTSCHN MÄN ZUM DIAABEND EINGELADEN. SO WAR DAS NICHT GEDACHT, ABER NA JA. DER DÄMONISCHE DIETER REAGIERT BLITZSCHNELL: BEZOLD UND GELTENPOTH EINWECKEN UND IM SUPERMARKT DES GRAUENS ALS KÖDER FÜR GEGEN ÄKTSCHN MÄN AUSSTELLEN. SCHNELL SPRICHT SICH DIE MIESE TAT HERUM UND SORGT FÜR WUT, TRAUER, ENTSETZEN UND BETROFFENHEIT BEIM DIAABEND IM LUXUSLANDSITZ HIGINBOTHAM. UND WOMIT KEINER GERECHNET HAT, PASSIERT TATSÄCHLICH. ABER STAUNEN SIE SELBST:
ZEIT WIRD'S, ALTER.
MEIN SOHN, ICH BIN ALT UND GEBRECHLICH, DAS VIELE WELTENRETTEN GEHT MIR KRASS AUF DEN GEIST. TÖTEN, RUMBALLERN UND DER GANZE KRAM GEBEN MIR NICHTS MEHR. DIR ABER GEHÖRT DIE ZUKUNFT. DU BIST ALT GENUG, UM DIESES MAL DIE WELT ALLEINE ZU RETTEN.
SUPERMARKT DES GRAUENS
IN NULL KOMMA NULL NIX STEHT ÄKTSCHN TSCHUNJER AUCH SCHON VOR DEM EINFÄLTIGEN FILIALLEITER, DER IHN AUF DIE KRASSEN ANGEBOTE DER WOCHE AUFMERKSAM MACHT:
KRASS!
KONKRET!!!
ÄKTSCHN TSCHUNJER GEGEN ROLLMOPS-MAN...
CRACK!
BRONZ!
CRACK!
BRONZ!
INDIANA TSCHUNJER IM TODESTEMPEL DER RE-GALE...
TSCHUNG!
ATTACKE DER KLEINPREISE...
FLUTZSCH!
DER NUTELLA-SUMPF DES SCHMIERIGEN TODES...
CRACK!
RETURN OF THE 50-LAGEN-KLOPAPIER...
„SCHLUSS MIT VERKAUF!", DENKT SICH UNSER JUNIOR HELD UND STEHT PROMPT DEM DOPPELTEN DIETER GEGENÜBER.
ÜBERTRAG MIR SOFORT DIE WELTHERRSCHAFT!
SONST GIBT'S SUSHI.
BRONZ!
BRONZ!
BRAT!
BRAT!
BRAT!
BRAT!
DIE VEGETARISCHEN KAMPFWÜRSTE VON DER FLEISCHTHEKE...
I'M A FIGHTER NOT A WRITER!



WAS WÜRDE VATER JETZT MACHEN?
FLUTZSCH!
HALT IHN HIN ICH KOM...
WEIT WEG IM HEIMATLICHEN HIGINBOTHAM GENIESST ÄM SEIN HARTES RENTNERLEBEN.
WENN MAN NICHT ALLES SELBST MACHT.
...MÄÄÄÄÄÄÄÄ-ÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄ-ÄÄÄÄÄÄÄ!!!
KRASS!
CRACK!
UND ICH ERST.
ICH WERDE DIE WELT BEHERRSCHEN!
CRACK!
TSCHUNG!
BRAT!
BRONZ!
KRASS!
CRACK!
KONKRET!!!
SINSCH!
BRAT!
BRONZ!
KORREKT!
ÄKTSCHN TSCHUNJER IST JETZT ENDLICH ERWACHSEN GEWORDEN. ALS DANK SCHENKT IHM DIE PC-ACTION-RED. SEIN HEFT JETZT AUCH IN GROSS. ALSO GIBT'S DAS ALLERNEUESTE PC-ACTION-HEFT GLEICH ZWEIMAL. MIT EINER KRASS-KONKRET-KORREKTEN DVD FÜR NUR 4,99 UND ALS SPARBUCH MIT 1 CD FÜR NUR 3,30.
KONKRET MEHR FORMAT!
KORREKT GÜNSTIG: MIT 1 CD NUR 3,30!
ALLES KRASS NEU!
PC ACTION
DVD
4.700 MB DATEN!
SPLINTER CELL
AQUANOX 2
JAMES BOND
GOTHIC 2
PC ACTION
NUR €3,30!
CD-ROM-VERSION
IM NEUEN FORMAT
SPLINTER CELL
AQUANOX 2
JAMES BOND
GOTHIC 2
NEUES DESIGN.
KRASSE KOMMENTARE. KORREKTE BESPRECHUNGEN. KONKRETE HILFE.
PLUS DVD NUR 4,99!
WIRD ÄKTSCHN TSCHUNJER IN DER WELT DER ERWACHSENEN KLAR KOMMEN? BLEIBT ÄKTSCHN MÄN GLÜCKLICH IN SEINER ALTERSTEILZEIT? UND WER LAUERT HINTER DER NÄCHSTEN KIOSKMAUER, UM HEIMTÜCKISCH UND UNBERECHTIGT DIE WELTHERRSCHAFT AN SICH ZU REISSEN? DIE ANTWORTEN AUF DIE ENTSCHEIDENDEN FRAGEN WIE IMMER IN DER WERBUNG!
supertext

BUDGET

Gespart à la Carte

Dieser Shot erinnert irgendwie an Herrn Iscitürks Hinterteil, das mit Pickeln und Krampfadern übersät ist.



Ein echtes Schnäppchen ist CIVILIZATION 3 noch immer nicht. Dafür nach wie vor das beste rundenbasierte Strategiespiel aller Zeiten.

Sie sind auf der Suche nach einem richtig guten Strategietitel, ohne gleich 'nen Fuffziger los zu sein? Dann haben wir für Sie das Richtige. Nämlich Sid Meiers Meisterwerk *Civilization 3*. Das ist jetzt für 30 statt bisher 36 Euro zu haben. Besonders groß ist der Preissturz zwar nicht gerade, aber immerhin können Sie sich vom Ersparten ein paar Gläschen Glühwein auf dem Weihnachtsmarkt hinter die Binde kippen oder – noch viel besser – die sechs Kröten in das neue Add-on *Play the World* investieren. Denn das kommt mit dem lang ersehnten Mehrspielermodus daher.

MANN IM MOND

Civilization 3 beginnt für Sie im Jahre 4.000 vor Christus. Mit ein paar popligen Nomaden unter Ihren Fittichen gründen Sie eine Siedlung und setzen von nun an alles daran, Ihren Einflussbereich zu vergrößern. Sie erforschen neue Kulturen und Technologien, errichten immer mehr Städte, führen Kriege, rufen demokratische Rechtsformen aus und besiedeln zu guter Letzt im 21. Jahrhundert den Weltraum. Und wann haben Sie gewonnen? Das kommt ganz darauf an, für welche der sechs Siegbedingungen Sie sich entschlossen haben. Beispielsweise waren Sie erfolgreich, wenn Sie sämtliche gegnerischen Territorien erobert, wenn Sie eine kulturelle Überlegenheit geschaffen haben oder aber wenn Ihnen der Bau des ersten Raumschiffs geglückt ist. BENJAMIN BEZOLD

FAZIT

BENJAMIN BEZOLD

Auf 20 Euro hätte Infogrames den Preis schon senken können. Dann wäre *Civilization 3* nicht nur mit Gold, sondern auch mit unserem begehrten Preistipp-Award geschmückt worden. Optisch und akustisch ist *Civilization 3* zwar ähnlich berauschend wie der alte Sack Fränkel. Dafür fesselt und begeistert das geniale Spielprinzip umso mehr. Und das, obwohl es sich bei *Civilization 3* um den fünften „Aufguss" handelt. Hut ab vor Sid Meier!

CIVILIZATION 3

MINDESTENS: P 333, 32 MB RAM, 305 MB HD, Win95

TEST IN AUSGABE: 12/01, 03/02

GENRE:	Strategie, Runde
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	Firaxis
VERTRIEB:	Infogrames
INTERNET:	www.civ3.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Den Mehrspielerpart gibt's nur mit Add-on. Kostenpunkt: € 30,-

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	82%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	58%
SOUND	41%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

87 %

SEHR GUT – Bei diesem Meisterwerk besteht Suchtgefahr.



Tony Hawk 3



Das Leben ist gemein und ungerecht. Zocken die Jungs mit ihren PlayStations doch tatsächlich bereits den vierten Teil von *Tony Hawk's Pro Skater*, während unsereins schon glücklich wäre, wenn das Ding überhaupt für den PC erscheinen würde. Wenigstens hat Activision den Preis für Part 3 der Skateboard-Serie gesenkt. Im Training haben Sie ausreichend Zeit und Platz, sich mit der komplexen Steuerung Ihres Boards vertraut zu machen. Sind Sie einigermaßen fit, kann's richtig losgehen. Zum Beispiel mit dem Karrieremodus. Hier gilt es, mit spektakulären Stunts und dem Einsammeln diverser Gegenstände möglichst viele Punkte zu scheffeln. Die wiederum investieren Sie in neue fahrbare Untersätze und Outfits. Natürlich können Sie vom Verdienten auch einen weiteren der acht superabwechslungsreichen Levels freischalten. Mindestens genauso viel Spaß bietet der Mehrspielerpart. Neben den klassischen 1-gegen-1-Duellen garantiert der „Capture the Flag"-Modus jede Menge vergnüglicher Stunden. Und die Grafik? Ist okay, bis auf die hässlichen Clipping-Fehler. BENJAMIN BEZOLD



Seit sich Herr Sauerteig bei diesem Sprung die Hoden geprellt hat, trägt er nur noch gepanzerte Unterwäsche.

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Kommen Sie bloß nicht auf die Idee, *Tony Hawk 3* mit der Tastatur zu spielen! Es wird Ihnen keine einzige Combo gelingen. Mit einem 6-Tasten-Gamepad hingegen geht richtig die Post ab. Und das zu einem spitzenmäßigen Preis von 16 Euro.

TONY HAWK 3

MINDESTENS: P 350, 64 MB RAM, 620 MB HD, Win95
TEST IN AUSGABE: 05/02

GENRE:	Sport
PREIS:	Ca. € 16,-
ENTWICKLER:	Gearbox
VERTRIEB:	Activision
INTERNET:	www.activision.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: U. a. 1 gegen 1, Capture the Flag; 2 Sp./CD
PC: 2 Spieler **NETZWERK:** 8 Spieler **INTERNET:** 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	88%
STEUERUNG	81%
GRAFIK	76%
SOUND	86%
MEHRSPIELER	85%

EINZELSPIELER 85%

SEHR GUT – Geniales Skateboard-Spiel mit einem spitzenmäßigen Soundtrack

Star Wars: Action Pack

Bis der neueste *Star Wars*-Titel, das Rollenspiel *Knights of the old Republic*, an den Start geht, ist noch Zeit. Genauer gesagt knapp ein halbes Jahr. Was also zockt der PC-Jedi bis dahin? *Jedi Knight 2* bis zum Abwinken? Nein, das wäre auf Dauer zu eintönig. Aber wie wär's mal mit ein paar echten Lucas-Arts-Klassikern? *Jedi Knight 1* oder *X-Wing vs. TIE-Fighter* zum Beispiel. Die beiden sind ab sofort in THQs neuer Spielesammlung, dem „Star Wars: Action Pack", für faire 15 Euro zu haben. Ebenfalls in der schwarzen Pappschachtel: das Actionspiel *Shadows of the Empire*. Zwar haben alle drei Titel über fünf Jahre auf dem Buckel. Spaß machen sie trotzdem noch. Vor allem der Ego-Shooter *Jedi Knight 1*, in dem Sie als Kyle Katarn das Lichtschwert schwingen, fesselt mit seiner filmreifen Story und dem durchdachten Leveldesign stundenlang an den Monitor. Ähnliches gilt für die Weltraum-Flugsimulation *X-Wing vs. TIE-Fighter* – leider sieht sie im Gegensatz zu den beiden anderen Titeln mittlerweile doch arg bescheiden aus. BENJAMIN BEZOLD


Hoppla! Herr Geltenpoth ist ohne Make-up zur Arbeit gekommen.

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Wie schnell doch die Zeit vergeht. Ich erinnere mich noch, wie ich vor fünf Jahren nächtelang vor dem Rechner saß und *Jedi Knight 1* & Co. gezockt habe. Was war das für ein Spaß! Auch heute noch, trotz steinalter Grafik, macht das Trio durchaus Laune. Zwar können sie mit aktuellen Spielen bei weitem nicht mehr mithalten. In puncto Gameplay sind sie dennoch top. Eines verstehe ich nicht: Warum hat THQ statt *X-Wing vs. TIE Fighter* nicht das viel hübschere und zugleich neuere *X-Wing Alliance* reingepackt?

STAR WARS: ACTION PACK

MINDESTENS: P 166, 32 MB RAM, 650 MB HD, Win95
TEST IN AUSGABE: 11/02, 10/97, 06/97

GENRE:	Compilation
PREIS:	Ca. € 15,-
ENTWICKLER:	LucasArts
VERTRIEB:	THQ
INTERNET:	www.thq.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Nicht unter 18 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Unter anderem Deathmatch, Team-Deathmatch; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler **NETZWERK:** 8 Spieler **INTERNET:** 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	80%
STEUERUNG	-
GRAFIK	-
SOUND	-
MEHRSPIELER	64%

EINZELSPIELER 67%

BEFRIEDIGEND – Preiswerte Spielesammlung für Star-Wars-Fans



So in etwa sieht es aus, wenn Sie Herrn Iscitürks Exkremente unter dem Mikroskop betrachten.

PC ACTION GOLD

Cultures 2

PC ACTION PREISTIPP

Den Wikingern aus *Cultures 2* geht es wie Indiana Jones – sie haben eine Schlangen-Phobie. Mit einem winzigen Unterschied: Das schuppige Vieh, vor dem sich die Met-Schlürfer fürchten, ist ungefähr 20-mal so fett wie unser türkischer Redaktionskollege. Und das ist wirklich heftig. In zehn umfangreichen Missionen bereisen Sie mit Ihren Wikingern halb Europa und den Nahen Osten. Dabei dürfen Sie wie bereits in Teil 1 der *Cultures*-Reihe wieder siedeln, was das Zeug hält. Sie bauen Wohnhütten, lassen Jungs und Mädels darin poppen, bauen Rohstoffe ab und spielen Arbeitsamt – sprich: weisen Ihren Schützlingen Berufe zu. Wird in *Cultures 2* auch gekämpft? Wenn Sie es wünschen, schon! Denn bis auf die Bewohner Wigrids lassen sich Ihre Feinde in der Regel durch Diplomatie besänftigen. Fazit: spannendes Aufbaustrategiespiel mit vielen taktischen Möglichkeiten und süßen Wikingern. Suchtgefahr! BENJAMIN BEZOLD

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

JoWoods Billig-Reihe Oranzz-Soft wird von Monat zu Monat interessanter. Nach *Aquanox* (getestet in Ausgabe 10/02) ist *Cultures 2* mit Abstand der beste Titel der Serie und jeden einzelnen der 20 Euro wert. Wusster Sie übrigens, dass die Wikinger-Babys per Klapperstorch eingeflogen werden? Achten Sie beim Spielen mal darauf. Sieht putzig aus.

Tarnung ist alles! Wer alle Mannen auf dem Bild entdeckt, gewinnt eine Waschmaschine!

CULTURES 2

MINDESTENS: P 500, 128 MB RAM, 350 MB HD, Win95

TEST IN AUSGABE: 4/02

GENRE:	Aufbaustrategie
PREIS:	Ca. € 20,-
ENTWICKLER:	Funatics
VERTRIEB:	JoWood
INTERNET:	http://cultures2.jowood.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Capture the Flag, Kooperation, Wettkampf; 1 Spieler pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 6 Spieler
INTERNET: 6 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	89 %
STEUERUNG	84 %
GRAFIK	87 %
SOUND	88 %
MEHRSPIELER	87 %

EINZELSPIELER 86 %

SEHR GUT – Spannender und zugleich witziger Strategieknüller

DIE AKTUELLEN BUDGET-TITEL IM ÜBERBLICK


Capitalism 2


Civilization 3


Gangsters 2

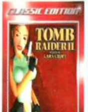

Grandia 2

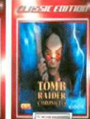

Project I.G.I.


Star Wars: Action Pack


Tomb Raider 2


Tomb Raider: Die Chronik


The Partners


Three Kingdoms


Tony Hawk 3





TITEL	GENRE	ANBIETER	BUDGET-WERTUNG	PREIS
Beam Breakers	Rennspiel	JoWood	72 %	€ 15,-
Capitalism 2	WiSim	Rondomedia	65 %	€ 15,-
Civilization 3	Strategie	Infogrames	87 %	€ 20,-
Cultures 2	Strategie	JoWood	86 %	€ 20,-
Der Clou 2	Strategie	JoWood	73 %	€ 15,-
Die Völker 2	Strategie	JoWood	71 %	€ 15,-
Evil Islands	Rollenspiel	JoWood	73 %	€ 13,-
Gangsters 2	Strategie	Ak tronic	50 %	€ 10,-
Grandia 2	Rollenspiel	Rondomedia	72 %	€ 15,-
Project I.G.I.	Action	Ak tronic	69 %	€ 10,-

TITEL	GENRE	ANBIETER	BUDGET-WERTUNG	PREIS
Star Wars: Action Pack	Compilation	THQ	67 %	€ 15,-
Jedi Knight	Action		69 %	
Shadows of the Empire	Action		63 %	
X-Wing vs. TIE-Fighter	Action		60 %	
Tomb Raider 2	Adventure	Ak tronic	67 %	€ 10,-
Tomb Raider: Die Chronik	Adventure	Ak tronic	73 %	€ 10,-
The Partners	Simulation	Ubi Soft	60 %	€ 25,-
Three Kingdoms	Strategie	Ak tronic	62 %	€ 10,-
Tony Hawk 3	Sport	Activision	85 %	€ 16,-

SPIELER FORUM

Inhaltsverzeichnis

Ärger mit Black Mesa

Nein, unsere afrikanische Haushälterin macht keinen Stress. Hier geht es um einen neuen HL-Mod.



Gerne würden wir jetzt unsere Namen in den Schnee pinkeln.



Hier drin lässt unser Chefredakteur immer seine Latex-Partys steigen.

HALF-LIFE | Es hat lange gedauert, viel Arbeit gekostet und nun ist es so weit. Christian Sauerteig ist keine Jungfrau mehr! Außerdem ist Escape from the Darkness endlich fertig. Der nicht nur von uns lang erwartete Einzelspieler-Mod erfüllt alle Erwartungen. Martin „Thief" Sander, Entwicklungsleiter und Chef-Level-Designer des Projekts, hat ganz schön was auf die Beine gestellt. Das coole Einzelspieler-Abenteuer bietet neue Waffen, Sounds, Gegnertypen, 38 zusätzliche Karten. Sogar eine überarbeitete Schussphysik haben die Jungs eingebaut. Da versteht man dann auch, dass Thief und sein Team über ein Jahr an der Entwicklung saßen. Kommen wir zur Story: Wir befinden uns auf dem geheimen Forschungs-Stützpunkt Black Mesa. Der Wissenschaftler Alex Jones steht kurz vor der Exekution, da er zu viel weiß. Sie schlüpfen in Alex' Haut, um ihm selbige zu retten. Klar, dass eine Menge Leute alles daran setzen, um den Flüchtling zu eliminieren. Das Ganze ist spannend und sieht auch noch sehr gut aus.
Info: http://eftd.netzgames.net

AUF DVD

Mod: Half-Life
Autor: Thief & Team
Filename:
Escape from Darkness.exe
Voraussetzungen: Half-Life
Pro + Contra:
+ Sehr gute Grafik
+ Neue Waffen und Gegner
+ 38 Maps!
Fazit: „Endlich mal wieder ein richtig geiler Einzelspieler-Mod!"

Wer findet den Typen, der uns grad im Visier hat? Als wir es taten, waren wir schon tot.

Der Scheiß ist heiß!

Unsere GTA 3-Radiosendung geht in die fünfte Runde! Zu diesem Jubiläum präsentieren wir Ihnen ein atemberaubendes Gewinnspiel!

GTA 3 | Ja, es sind tatsächlich schon runde fünf Folgen der preisgekrönten Radiosendung. Wieder einmal gibt's fetten Undergroundsound und die kränkste Moderation aller Zeiten. Fürs Jubiläum haben wir das wohl größte Gewinnspiel der Welt angeleiert. Ahmet Iscitürk hat seinen Schreibtisch ausgemistet und tolle Preise entdeckt. Alte Visitenkarten, handschriftliche Notizen, Magnesium-Präparate, Teebeutel, einen Fünf-DM-Schein und das PC-Spiel *Cyber-Huhn: Die Weltraumjagd* liegen nun in einem Karton, der auf einen neuen Besitzer wartet. Um dieses Hammer-Set abzustauben, müssen Sie folgende Frage beantworten: **„Wie heißt Harald Fränkel mit Vornamen?"** Der Gewinner wird aus allen richtigen Einsendungen ausgelost!
Info: www.paperjam.de.vu

HIER DU ANTWORT HINSCHICKEN: SPIELERFORUMSGOTT@PCACTION.DE

DIE PAPERJAM-TRACKLIST:

1. Band ohne Anspruch | Heute Nacht
2. Bassline | HipHop
3. PerryRoman | Was willst du
4. PerryRoman | Don't give a ...
5. Jugendstil | Frage der Fragen
6. Chad Bakari | Mein Glück
7. Schluckauf | 1.000-mal erlebt
8. Dailysoap | Dailysoap
9. Band ohne Anspruch | Zahme Vögel
10. PerryRoman | Schüttelfrost
11. Checkpot | Lasst es mich wissen
12. SkinBrowser | Freitagmorgen

Alle TalkOver-Instrumentals sowie die PAPER JAM!-Raps: der Unruheherd.



Erfolg färbt ab. Nachdem Joschka Fischer Ahmets Visitenkarte fand, nahm er 100 Kilo ab und wurde auch noch Außenminister!

Foto: action press



AUF DVD

Radiosendung: GTA 3
Autor: Unruheherd & Friends
Filename: PAPERJAM5.exe
Voraussetzungen: Ohren
Pro + Contra:
+ Geiler Genre-Mix
+ Geisteskranker Moderator
Fazit: „Mucke hören und dicke Preise abstauben. Das ist der Hammer!"

WAS WILLST DU?

**Sie kennen einen brillanten Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles!
Also: sachdienliche Hinweise an spielerforumsgott@pcaction.de.**

Cheater sind doof!

Jawohl! Aber da uns diese Tatsache egal ist, haben wir den neuen GTA 3-Cheatfinder auf unsere DVD gepackt.

GTA 3 | Wer schummelt und bescheißt, hat mehr vom Leben. Nur deswegen ist Christian Bigge unser Chefredakteur. Seinen Sexual-Professor-Titel hat sich Ahmet Iscitürk auch nicht auf koschere Weise verdient. Und genauso wenig bringen es ehrliche *GTA 3*-Zocker zu etwas. Der *GTA 3*-Cheatfinder erlaubt Schummeln auf höchstem Niveau. Alle Cheats, alle Karten, alle Autos und vieles mehr findet sich darin. Eine echte Bereicherung für jeden.



AUF DVD

Tool für: GTA 3
Autor: [ch]-yanosch;[ch]-torbo
Filename: Cheat-Finder_ gRAND_tHEFT_aUTO_III_1-5.exe
Voraussetzungen: Hände und Augen
Pro + Contra:
+ Nichts bleibt unbeantwortet
+ Sehr schöne Karten
Fazit: „Tust du gerne cheaten, nimmst du auch an Opfer-Riten teil."



Das Ding ist echt sein Geld wert. Vor allem, weil es nichts kostet!



BESSERWISSER

REDAKTEUR ÜBER WEIHNACHTEN



Umsatzanzeige für Girokonto

Kontonummer: 2601926
Saldo

```
16.11/13.38UHR N-PLAERRER
EUR      360,00
GA NR00000216 BLZ76050101 1
19.11. 19.11.                  5,01 EUR H
FUER SEXUELLE DIENST-
LEISTUNGEN 10/2002
FLORIAN WEIDMANN
20.11. 20.11.                 38,50 EUR H
BIN LADEN IST GOTT!
6218768273647823462737 44
```

Datum von: 28.10.2002
Datum bis: 25.11.2002

Umsatzabfrage
Detailansicht

Ahmet Iscitürks Online-Konto-Auszug stünde einem Geisteskranken gut zu Gesicht.

Ich hasse Weihnachten!

Für einen Heiden wie mich ist Weihnachten die langweiligste Zeit überhaupt. Alle Freunde hocken bei der Familie. Wie ein räudiger Straßenköter schleiche ich alleine durch die Straßen und suche nach Action. Meist ende ich dann in meiner Stammkneipe, die an Heiligabend leider nur mit Psychopathen gefüllt ist. „Neugeborene" Singles, die Heiligabend zum ersten Mal alleine verbringen und spontan in Tränen ausbrechen. Ex-Ehemänner, denen die Verflossene neben allen Besitztümern auch noch die Kinder weggenommen hat und andere arme Schweine geben sich da die Klinke in die Hand. Ja, an Weihnachten ist die „Ich-will-nicht-mehr-Leben"-Fraktion gut vertreten. Daher meine Frage: Welche optisch ansprechende Leserin lädt mich an Weihnachten zu sich nach Hause ein? Sie werden es nicht bereuen! Apropos bereuen: Wie Sie wissen, habe ich vor zwei Ausgaben meine Bankverbindung veröffentlicht. Mittlerweile habe ich von unseren Lesern insgesamt rund 20 Euro bekommen. Ich bin reich! Toll finde ich auch die von ihnen angegebenen Überweisungs-Vermerke. „Noppendildo-Bestellung", „Heiße Fessel-Spiele auf DVD", „Swingerclub Sachsen-Popp-Stopp", „Bezahlung für sexuelle Dienstleistungen" und „Penisvergrößerung" fand ich am besten. In der Bank gucken mich jetzt alle ganz komisch an und kichern, wenn ich reinkomme. Vielen Dank auch, liebe Spender!

Eine hodenlose Frechheit ...

... sind Nacktfotos von unserem Chef. Bodenlos ist aber, dass noch keine richtig fetten UT2003-Mods erhältlich sind.

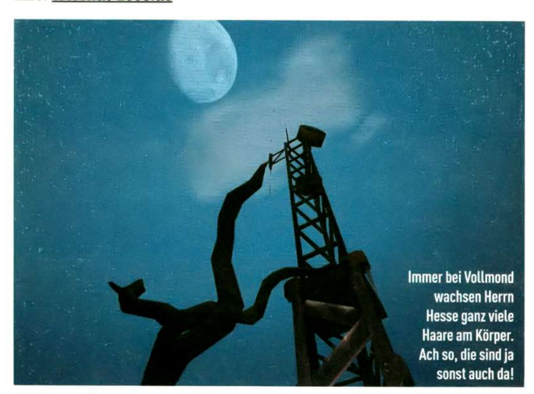
UT2003 | Maps, Mutatoren und Skins gibt's ja schon wie Sand am Meer. Doch so ein richtig fetter Einzel- oder Mehrspieler-Mod wär' doch mal was. Die Jungs von UT-2003.de haben eine kleine aber feine Auswahl an *UT2003*-Dateien zusammengestellt. Darin enthalten sind fünf absolute Top-Maps, schöne Mutatoren und sogar ein 2D-Mod, der allerdings noch ein wenig unausgereift wirkt. Besonders gut fanden wir den Anti-Camper-Mutator. Wenn Sie diesen aktivieren, werden feige Camper mit HP-Abzug bestraft. Also immer schön in Bewegung bleiben. Nächsten Monat gibt es wieder dicken Nachschlag!
Info: www.ut-2003.de



AUF DVD

Mod: UT 2003
Autor: Diverse
Filename: PcAction1.exe
Voraussetzungen: UT2003
Pro + Contra:
+ **Maps, Mod und Mutatoren!**
+ **Tolle Auswahl!**

Fazit: „UT-Fans kommen an dieser Auswahl nicht vorbei.“



Immer bei Vollmond wachsen Herrn Hesse ganz viele Haare am Körper. Ach so, die sind ja sonst auch da!

Bist du Doom, oder was?

Wieso haben Sie denn diese coole DOOM 3-Seite nicht schon früher erwähnt, Herr Iscitürk?



Die Wildecker Herzbuben sind auch nicht mehr so frisch wie früher.

Doom 3 | Das Spiel ist noch lange nicht erhältlich und trotzdem gibt es schon ganze Webseiten, die sich nur dem potenziellen Ego-Shooter-Hit *Doom 3* widmen. Vor allem das Thema Modding wird groß geschrieben. Schon jetzt passiert auf der Seite wirklich sehr viel. Wir sind schon gespannt, was erst abgeht, wenn *Doom 3* erst mal erschienen ist.
Info: www.doom3maps.de

AUF DVD

Mods: C&C: Alarmstufe Rot 2, C&C: Yuris Rache, C&C: Tiberian Sun
Autor: Diverse
Filenamen: ADVCOM11.exe, AdvVomV12.exe, asf-final.exe, Chronokonflikt_V1.0.exe, DoomUnitsInstall.exe, hell108setup.exe, hellfire full.exe, KKrieg10.exe, NewForce.exe
Voraussetzungen: C&C: Alarmstufe Rot 2, C&C: Yuris Rache, C&C: Tiberian Sun
Pro + Contra:
+ **Alt aber gut**
+ **Nostalgie ist in!**

Fazit: „Früher war halt doch alles besser!“

Geh doch nach Hause, du alte Scheiße!

Was für Banausen! Die COMMAND & CONQUER-Reihe hat zwar etliche Jahre auf dem Buckel, doch klasse ist das Ganze trotzdem!

C&C | Auf alten Pferden lernt man das reiten, sagt man ja immer so schön. Und Benjamin Bezold und seine rüstige Erna sind der lebende Beweis dafür. Den Spruch kann man aber auch auf Spiele ummünzen. Da ja bald *Command & Conquer: Generals* kommt, dachten wir, es wäre mal wieder an der Zeit für ein paar *C&C*-Mods. Kaum hatten wir den Kram installiert, waren wir auch schon wieder im *C&C*-Wahn. Das waren halt noch Spiele!
Info: www.cncdaily.de



Nix Hiroshima! Christian Bigges Blähungen haben wieder mal katastrophale Auswirkungen.

Mach's mit der Zunge!

Auch im neuen AvP2-Mod HHC: WAR OF EXISTENCE arbeiten die Aliens gern mal mit dem Mund.

Aliens versus Predator 2 | Endlich mal wieder ein aufwendigerer AvP2-Mod, der dank seiner Größe von fast 50 MB auch optisch viel Neues bietet. Es gibt eine dicke Einzelspieler-Kampagne und natürlich auch diverse Mehrspieler-Varianten. Zur Story: Wir befinden uns in der Zukunft, sechs Jahre nach dem so genannten Hadley's-Hope-Vorfall. Damals wurde die Kolonie Hadley's Hope auf dem Planeten LV-426 Schauplatz eines erbitterten Kampfes zwischen der Menschheit und den Xenomorphs. Seitdem befinden sich die Biester auf dem Vormarsch und die Erde selbst ist betroffen. Die Lage ist hoffungsloser als Ahmet Iscitürks Aussichten auf eine Gehaltserhöhung. Jetzt liegt es in der Hand des Spielers, das Blatt wieder zum Guten zu wenden. Klingt interessant, nicht wahr? Leider gelang es uns nicht rechtzeitig, die finale Version ranzuschaffen. Doch in der nächsten Ausgabe sollte es klappen!
Info: www.avp2.net/hhc/index.php



Haben Sie sich auch schon mal gefragt, wie deren Geschlechtsorgane aussehen?

Alien-Baba und die 40 Räuber

Außergewöhnliche Half-Life-Mods verlangen nach außergewöhnlichen Überschriften!

Half-Life | Nur die Stärksten überleben! Komisch, dass es dann noch solche Lebewesen wie die Kollegen Fränkel, Bigge oder Sauerteig gibt. Ist ja auch egal. Jedenfalls sollten Sie sich unbedingt mal Natural Selection reinziehen. Der Überlebenskampf zwischen Menschen und Monstern sieht nicht nur tipptopp aus, sondern spielt sich auch schön. Dieser reine Mehrspieler-Mod für *Half-Life* enthält übrigens waschechte Echtzeitstrategie-Elemente. So kann ein Spieler die Rolle des Kommandanten übernehmen, um etwa seinen Kameraden Befehle zu geben oder Wegpunkte für diese zu setzen. Der Commander sieht das Schlachtfeld aus der Vogelperspektive, damit er den vollen Überblick hat. Erfrischend anders und sehr motivierend!
Info: www.natural-selection.de


Na ja, die Klamotten der Marines sehen schon etwas tuntig aus, oder?

Schnell mit dem Rücken zur Wand! Dieses Monster hat keine Hände, sondern Dildos!

Lieber Normandie als Lady Di!

Scheiß Wortspiel, aber das ist uns doch egal. OPERATION FLASHPOINT-Fans dürfen sich jedenfalls auf einen hochkarätigen Spitzen-Mod freuen.



Wieso heißen die Dinger eigentlich Kübelwagen? Wer die Antwort weiß, darf's seinem Friseur erzählen!

Operation Flashpoint | Invasion 1944 soll bis Mitte 2003 fertig gestellt werden und dürfte mit einem Umfang von rund 200 MB eines der größten *OFP*-Mod-Projekte werden. Man hat sich viel vorgenommen, denn schließlich geht es um ein geschichtsträchtiges Thema: Die Invasion der Normandie. Die Entwickler gehen äußerst penibel ans Werk. Waffen, Fahrzeuge, Uniformen und Gebäude ähneln den realen Vorbildern bis ins Detail. Es wird eine Einzelspieler-Kampagne geben und selbstverständlich auch Mehrspieler-Funktionen. Hoffen wir, dass die Jungs im Zeitplan bleiben!
Info: www.natural-selection.de

CS_REAL_ALPIN

CS_SNOWFLAKE

CS_WINTERNIGHTS

DE_HERRENBERG

CS_SIBIRIA_APC

DE_XMASDUST

Mann, siehst du kalt aus!

Weihnachten steht vor der Tür. Die kühle Jahreszeit geht auch an unserem CS-Mappack nicht spurlos vorbei.

Counter-Strike | Ja, das Weihnachtsfest steht vor der Tür. Und was sollte jeder gute Gamer an Heiligabend tun? Sie haben es erraten: Fraggen, bis der Arzt kommt! Damit das Ganze zur arschkalten Wetterlage passt, bietet der Doppelnullen-Mappack diesmal ausschließlich Winter-Karten. Dabei sei erwähnt, dass es ja mittlerweile hunderte „Spielwiesen“ gibt, die irgendwelche Schneelandschaften darstellen. Da wir aber einen Ruf zu verlieren haben, präsentieren wir unseren Lesern die sechs besten Karten zu diesem Thema. Wie immer empfiehlt es sich, folgende IP-Adresse zu benutzen, wenn Sie die Karten zocken möchten: 213.146.191.13:27025. Hier findet man viele Gleichgesinnte. Wer will zu Weihnachten schon auf leeren Servern rumhüpfen?

CS_REAL_ALPIN

Cs_real_alpin ist sicherlich nicht gerade eine der grafisch eindrucksvollsten Karten, doch spielerisch gehört das Teil definitiv zu den Bringern. So gibt es etwa eine voll funktionsfähige Seilbahn, ein kleines Berg-Café, unterirdische Höhlen und dank zahlreicher Anhöhen haben auch Scharfschützen-Freunde ihre helle Freude.

CS_SNOWFLAKE

Diese Karte fällt vor allem durch den riesigen Umfang auf. Verschneite Hügel und ein komplettes Berg-Kaff bieten Platz für viele Spieler. Daher wird die Karte erst ab mindestens zwölf Spielern richtig interessant. Cool ist, dass viele der vorhandenen Gebäude begehbar sind. Zwei Daumen hoch!

CS_WINTERNIGHTS

Im Gegensatz zu Snowflake ist diese Karte perfekt für kleinere Gruppen. Schon ab vier Spielern pro Seite geht es bei Winternights richtig gut ab. Der größte Teil der Map ist eher düster gehalten. Es gibt natürlich auch Innen-Areale wie beispielsweise eine kleine Kneipe mit netter Jukebox.

DE_HERRENBERG

Kampfschauplatz ist eine Winterlandschaft, die das Dorf Herrenberg umgibt. Ziel der Terroristen ist es, einige Gasleitungen zu zerstören. Das Level-Design ist sehr ausgewogen und eher für größere Gruppen geeignet. Aufgrund einiger verwinkelter Ecken sollte man sich hier vor Campern in Acht nehmen!

CS_SIBIRIA_APC

Hier kämpfen Sie in einem verlassenen Militär-Komplex in der sibirischen Tundra. Grafisch ist die Karte wirklich besonders gut gelungen. Sie glänzt mit jeder Menge Details. Scharfschützen werden sich über den Turm freuen, der einem eine gute Übersicht verschafft. Ein Traum von einer Karte!

DE_XMASDUST

De_dust gehört wohl zu den bekanntesten CS-Maps aller Zeiten. Auf unserer DVD befindet sich die Xmas-Variante, die mit schöner Weihnachtsdekoration daherkommt. Bunte Lichterketten und anderer Festtagskram sorgen für besinnliche Stimmung beim gepflegten Bombenentschärfen.

Info: www.clan00.de



Mod: Counter-Strike

Autor: Diverse

Filenamen: pcapack_12_2002

Voraussetzungen: Counter-Strike

Pro + Contra:

- **Eine Menge Schnee für lau!**
- **Authentische Weihnachtsatmosphäre**

Fazit: „Das ist kein Schnee von gestern.“

Kampftrinken ist gefährlich!

Unglaublich! Jetzt dient sogar schon ein ländliches Bierfest als CS-Schlachtfeld.

Counter-Strike | Ganze zwölf Karten beinhaltet das exklusive PC-ACTION-Special-Mappack. Quasi als Weihnachtsgeschenk für unsere Leser freuen wir uns, Ihnen diese Perlen der Mapper-Zunft vorstellen zu dürfen. Ganz besonders ist uns übrigens „de_burscheid" ans Herz gewachsen. Da wird ein zünftiges Brau-Fest von einfallenden Terroristen gestört. Doch auch der Rest ist durch die Bank erstklassiges Material. Tun Sie sich selbst einen Gefallen und installieren Sie sofort diesen Spitzen-Pack!
Info: www.clan00.de

Folgende Karten befinden sich in diesem Pack:

* cs_airport by LOLer2k1
* cs_fifthave by [kt]Auweh.Inc.>rS and [kt]COLONELKILL>rS
* cs_secrettemple_2 by Newbielein
* de_burscheid by le12ro
* de_elcapitan by Fugger
* de_moulins by voll_da_freak
* de_sledge by [VIS]P80
* he_metzel by t.s|Cola
* de_train2k by Swot
* de_blast by Boblem
* cs_campagna Gimli
* de_altstadt2k by DeadManiac


AUF DVD
Mod: Counter-Strike
Autor: Diverse
Filenamen: pca_exc_pack
Voraussetzungen: Counter-Strike
Pro + Contra:
+ **Nur Top-Material**
+ **Aus garantiert ökologischem Anbau**
Fazit: „Lieber 12 Maps als 12 Uhr!"



Herr Iscitürk würde seine Kollegen am liebsten ein One-Way-Ticket nach Sibirien schenken.

Dieses idyllische Fleckchen Erde wird Schauplatz von Alkohol-Exzessen und Schießereien.



Wann macht denn endlich mal jemand PCA-Redakteur-Skins?



Trägst du beim Fraggen Strapse, kommst du bald in die Klapse.

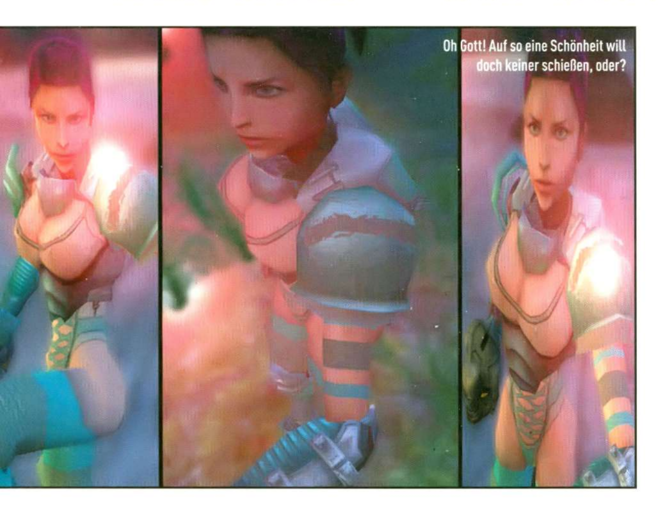
Fränkels Traum wird wahr!

Endlich kann unser stellvertretender Chefredakteur beim Daddeln in Frauenkleider schlüpfen. An rüstigen Rentnern darf er hier jedoch nicht Hand anlegen.

Counter-Strike | Die neueste Ausgabe des Armory-Packs ist da und bietet komplett neue Waffen, Spielermodelle und Sounds. Bei den Waffen legten die Entwickler darauf Wert, dass nur real existierende Wummen am Start sind. Die Spielermodelle fallen hingegen durch ihren Abwechslungsreichtum auf. Vom klassischen Terroristen bis zur Straps-Lady wird die gesamte Bandbreite abgedeckt. Natürlich sind auch sämtliche Menüs und Displays angepasst. Armory 4.0 ist für jeden *CS*-Fan Pflicht!
Info: www.clan00.de


AUF DVD
Mod: Counter-Strike
Autor: Diverse
Filenamen: armoryv40
Voraussetzungen: Counter-Strike
Pro + Contra:
+ **Nagelneue Waffen**
+ **Es gibt sogar Titten!**
Fazit: „Neue Skins und Waffen lassen uns vor Freude erschlaffen!"

Ralf Rohr – der Herr der Häute



Oh Gott! Auf so eine Schönheit will doch keiner schießen, oder?

Kennen Sie Skin-City? Dort gibt es die wohl größte UT-Skin-Auswahl der Welt!

UT 2003 | Über 1.000 Dateien gibt es auf der Webseite Skin-City. Ist das nicht der Hammer? Es wird aber noch besser! Der Betreiber der Seite heißt Ralf Rohr und ist trotz des Nachnamens kein Erotikdarsteller. Auch wenn uns normalerweise die eigentlichen Jobs solcher Leute null interessieren, wurden wir bei Mr. Rohr hellhörig. Er ist nämlich „Baustoff-Prüfer bituminöser Massen". In unserer Redaktion weiß niemand, was das bedeutet. Wir tippen auf „Hautarzt für fette Frauen". Skin-City hat uns ein dickes Skin-Paket geschnürt und so können wir unseren Lesern rund 30 der wohl schönsten *UT 2003*-Spielermodelle präsentieren. Für jeden Geschmack dürfte etwas dabei sein. Von der kurvenreichen Tussi bis zum furchteinflößenden Freak ist alles an Bord. Herr Rohr wird uns übrigens in unregelmäßigen Abständen weitere Packs zur Verfügung stellen. Wer gar nicht genug kriegen kann, besucht einfach seine Website.

Info: http://skincity.beyondunreal.com



Das japanische Schriftzeichen auf seiner Stirn bedeutet so viel wie „Ahmet ist geil!".

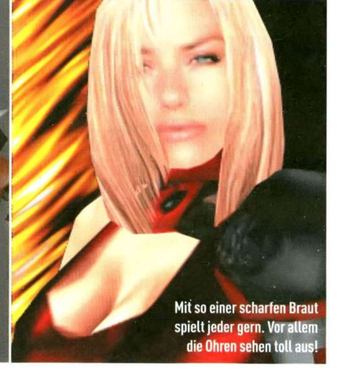




Skin-City ist für jeden UT-Fan Pflicht. Sofort in die Favoriten-Liste aufnehmen!



So ein Pech aber auch. Jetzt ist Mara tatsächlich das Top hochgerutscht!



Mit so einer scharfen Braut spielt jeder gern. Vor allem die Ohren sehen toll aus!

AUF DVD

Mod: UT2003

Autor: Diverse

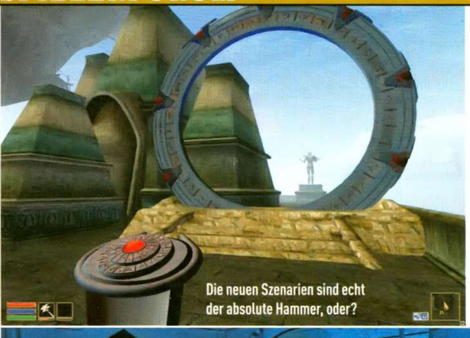
Filenamen: akane.exe, akari.exe, assassin_ut2k3.exe, aurora.exe, blueface_ut2k3.exe, bushhunter.exe, caladra.exe, chameleon.exe, doctordeath_ut2k3.exe, gatecrasher_ut2k3.exe, kryzalizchiana.exe, mako_ut2k3.exe, marathedamned_ut2k3.exe, necrisskins_ut2k3.exe, pipeth.exe, python_ut2k3.exe, sophia-skin. exe, soviet_ut2k3.exe, tank.exe, trigan_ut2k3.exe, upuaut.exe, ut2k3-delphae.exe, ut2mdl-callisto.exe, ut2mdl-fused.exe, ut2mdl-harley. exe, ut2mdl-massacre.exe, ut2003skn-celes.exe

Voraussetzungen: UT 2003

Pro + Contra:

- **Für jeden was dabei!**
- **Kosten keinen Pfennig!**

Fazit: „Captain Rohr ist unser neuer Held!"



Die neuen Szenarien sind echt der absolute Hammer, oder?

An diesem Cockring für Ahmet Iscitürk arbeiteten gleich mehrere Schmiede rund sieben Jahre lang.

Dring in mich ein!

Das würden die Dimensions-Tore in diesem MORROWIND-Mod sagen, wenn sie sprechen könnten.

Morrowind | „Scherbe" von Morrowind-Mods.de hat uns eine besonders fette Datei zur Verfügung gestellt. In jahrelanger Kleinstarbeit hat er am Stargate-Mod herumgeschraubt. Zwar stammt das Original von einem englischen Modder, doch extra für die PC ACTION hat Scherbe das Teil überarbeitet. Der Mod bietet geniale Locations, neue Quests und vieles mehr. Wegen der aufwendigen Spitzengrafik ist die Datei fast 18 MB groß. Ohne zu übertreiben, darf man wohl sagen, dass es sich dabei um einen absoluten Ausnahme-Mod handelt. Scherben bringen Glück und Scherbe bringt coole Files!

Info: www.morrowindmods.de



AUF DVD

Mod: Morrowind

Autor: Scherbe

Filenamen:

setup_Stargate_PCA.exe

Voraussetzungen: Morrowind (Deutsche Version)

Pro + Contra:

+ Hammer-Optik

+ Neue Quests

Fazit: „Eine fast schon religiöse Erfahrung!"

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S 'N DA?
SPIELE & MODS		
Alles	www.modguide.de	Diese Seite informiert Sie über so ziemlich alles, was in der Modding-Szene abgeht. Eine echte Perle im WWW-Dschungel!
Mafia	www.planet-mafia.de	Sie suchen Mods für Mafia? Dann nix wie hin, zu Planet-Mafia! Vom goldenen Baseballspieler bis zum Nackt-Patch ist alles dabei.
UT 2003	www.ut2003.at	Auch Österreicher können Webseiten basteln, wie man an diesem Beispiel sehen kann. Sehr schöne Seite und immer einen Besuch wert!
UT 2003	www.ut-2003.com	Wer hier vorbeischaut, findet so ziemlich alles zum Thema *Unreal Tournament 2003*. Mal sehen, wie sich das Ding entwickeln wird.
Warcraft 3	www.warcraft.de	Alles, was man über den Echtzeit-Knaller wissen muss, finden Sie auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
GTA 3	www.planetgta3.de	Innerhalb kürzester Zeit entwickelte sich *GTA 3* zu einem der beliebtesten Games des Jahres. Hier gibt's alles für den Gangster von Welt.
Half-Life	www.planethalflife.com/modcentral	Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Site zur Pflicht!
Counter-Strike	www.counter-strike.de	Offizielle deutsche *Counter-Strike*-Page. Informationen, jede Menge Downloads und vieles mehr für Ihr Lieblingsspiel.
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle *Counter-Strike*-Page der Entwickler. Vor allem gibt es Insiderinformationen und jede Menge heißer Screenshots.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier gibt's so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken!
Firearms	www.firearmsmod.de	Offizielle deutsche Seite. Surfen Sie auf diese Homepage, falls Sie etwas über diesen *Half-Life*-Mod wissen oder ihn saugen möchten.
Frontline Force	www.frontlineforce.de	Sie brauchen Informationen zu diesem *Half-Life*-Mod? Kein Problem! Die Seite versorgt Sie mit Neuigkeiten und Downloads.
Operation Flashpoint	www.ofp-editing.de	Das Eldorado für alle Hobby-Kartenbastler
Operation Flashpoint	www.flashpointleague.com	Eine vielversprechende Liga zu *OFP*, die unter anderem von n!faculty geführt wird.
FIFA	www.fifa-news.de	Wer auf EAs Fußball-Serie abfährt, muss sich diese Seite bookmarken. Selbst Lothar Matthäus findet diese Seite total spitze!
Aliens vs. Predator 2	www.planetavp.com	Mit der amerikanischen Fanseite zu *AvP 2* sind Sie immer auf dem aktuellsten Stand: brandneue Mods, Karten und Skins sowie Infos.
Aliens vs. Predator 2	www.avpnews.com	Sie wollen wissen, was in der *AvP 2*-Szene angesagt ist? Hier finden Sie neben Karten, Mods und Skins auch nette Filmchen.
MoH: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fan-Seite zu *MoH:AA* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
Serious Sam 2	www.serioussam.de	Höchst offizielle Seite. Hier könnten Sie alle Gimmicks abstauben, wenn Sie diese nicht schon auf unserer DVD finden würden.
Serious Sam 2	www.seriousdaily.de	Beste deutschsprachige Fanseite mit top-aktuellen Berichten zu Mods und Maps
Serious Sam 2	www.croteam.com	Webseite der Entwickler mit Infos zu geplanten Neuveröffentlichungen und Updates auch zum Editor
Jedi Knight 2	www.jedidaily.de	Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das Jedi-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Jedi Knight 2	www.jediknightii.net	Sie sind auf der Suche nach Maps, Mods oder Skins zu *JK 2*? Hier werden Sie garantiert fündig.
Jedi Knight 2	www.jedioutcastth.de	Große deutsche Fanseite mit vielen Downloads und tagesaktuellen News zum genialen *Star Wars*-Shooter
COMMUNITY		
Clan-Seite	www.mymtw.de	Die Seite des erfolgreichsten deutschen Clans mTw.aTn. Sehr informativ und immer auf dem neuesten Stand. Für Sie ein Pflichtbesuch!
Clan-Seite	www.schroet.de	Die Homepage des bekannten Clans Schroet Kommando. Auch hier gibt es allerlei rund um das Thema *Counter-Strike*.
Szene-Seite	www.cs-scene.de	Viele Neuigkeiten aus der Clan-Szene. Surfen Sie auf diese Seite, um zu wissen, was in der Community abgeht.



Ho, ho, ho! Wer mir verrät, warum meine Nase so rot ist, bekommt einen Schnaps.



Weihnachtsmuffel machen Santa Claus mit Kaminfeuer das Leben schwer.

Santa Claus in Trouble

Weihnachten steht vor der Tür. Da wäre es doch schade, wenn der Weihnachtsmann in diesem Jahr keine Geschenke im Sack hätte. Doch genau das ist passiert! Santa Claus hat all die guten Gaben über den Dächern der Stadt verschlampt. Jetzt sind professionelle Computerspieler gefragt: Sie schlüpfen in den roten Weihnachtsmannmantel und müssen die Geschenkpakete wieder einsammeln. In zehn Levels hüpft der Fettsack über Plattformen und versucht, nicht abzustürzen. Neben den Paketen gibt es Speicherpunkte, Extra-Leben und drei Gegnertypen: Ungeheuer, Schneemänner und Raben. Der Schwierigkeitsgrad der Levels steigt langsam und fordert punktgenaue Sprünge auf rutschige Oberflächen und bewegliche Plattformen. JOACHIM HESSE

Info: www.cdvspiel.de

KOMMENTAR

JOACHIM HESSE

Ein schnuckeliges Weihnachtsspiel, das Joymania da für CDV gebastelt hat. Das Jingle-Bells-Gedudel dürfen Sie leiser drehen, so dass ein gut gemachtes Jump & Run übrig bleibt. Selbst wenn Weihnachten vorbei ist, sollte *Santa Claus* noch zum Spielen motivieren.

	Titel	Story	Spielt sich wie	Fazit
	ALIEN BLITZ Action	Aus allen Rohren ballern Sie auf eine näher rückende Armada böser Aliens. Deckung finden Sie hinter schmalen Steinen, die nach einigen Treffern aber wegbröseln.	*Space Invaders*. Kein Wunder, denn *Alien Blitz* ist ein Remake dieses Klassikers.	www.walkingfish.de Die Idee hinter diesem Spiel ist fast so alt wie Computerspiele selbst. Doch gerade das macht den Charme aus.
	DARK WAR 2 Action	Bewaffnet mit Handfeuerwaffen, Gewehren und Großkalibern feuern Sie auf alles, was sich bewegt. Alle zwei bis drei Abschnitte steht ein Einkauf im Waffenladen an.	*Metal Slug* ... ach, das kennt keiner? Hmmm. Vielleicht *Duke Nukem: Manhattan Project?*	http://koti.mbnet.fi/mikaleht Blut wird fließen! Und das nicht zu knapp. Besonders der Kooperativ-Modus für zwei Spieler macht Laune.
	GLEST Echtzeitstrategie	Mit der Maus befehligen Sie Ihr Heer, rüsten Gebäude auf und sorgen für Nachschub an Einheiten. Fühlen Sie sich stark genug, attackieren Sie die gegnerische Partei.	*Warcraft 3* ohne die geile Story. Dafür kostet es auch nichts.	www.glest.org Gegen Freunde oder den Computer: *Glest* macht Strategen garantiert Spaß. Sogar ein Karteneditor liegt bei.
	MOBBI – KAMPF DEM MOBBINGCLAN Action	Delphin Mobbi muss vor fiesen Kampffischen beschützt werden. Mit dem Mauszeiger watschen Sie daher die Kiementiere ab, die Mobbi verfolgen.	*Black & White* ... mit leichtem Fischgeruch.	www.mobbi.de Gabys Mobbingwerkstatt verschenkt Mobbi-Radiergummis für die ersten 20 Einsender an win@Mobbingwerkstatt.de.
	QUICK BACKGAMMON Strategie	Das Brettspiel *Backgammon* ist den meisten wohl ein Begriff. Der PC stellt Würfel und Gegenspieler, während Sie Ihre Spielsteine an das andere Feldende befördern.	Wie das Brettspiel *Backgammon*, nur dass Sie dabei kein Geld verlieren.	www.geocities.com/geertsbg Wer das Original mag und wem öfters mal ein Mitspieler fehlt, der freut sich über die feine PC-Umsetzung.
	WALL 3D Geschicklichkeit	Gegenstände mit einer Kugel und einem Schläger vom Bildschirm zu räumen, ist nichts Neues. Bei der 3D-Neuauflage dürfen Sie sogar das Spielfeld bewegen.	*Break Out* in 3D mit springenden Bällen, vielen Extras und neuen Ideen.	www.elf-stone.com Sehr empfehlenswerte Neuauflage des Klassikers. Ein äußerst gelungenes Gratisspiel. Unbedingt installieren!
	WIZARD DUEL 2 Action	Auf einer Insel irgendwo im Ozean bekämpfen sich zwei Möchtegern-Götter mit Zaubern und explosiven Geschossen. Einen Modus für Mehrspieler gibt es ebenfalls.	Duell der Kreaturen aus *Black & White*. Allerdings ohne langfristige Spieltiefe.	www.elf-stone.com Wer sich gerne mit einem Kumpel beschießt, findet hier kurzfristig das richtige Spiel. Sehenswerte Wassereffekte!

WEITERE 11 GRATISSPIELE FINDEN SIE AUF DER COVER-DVD

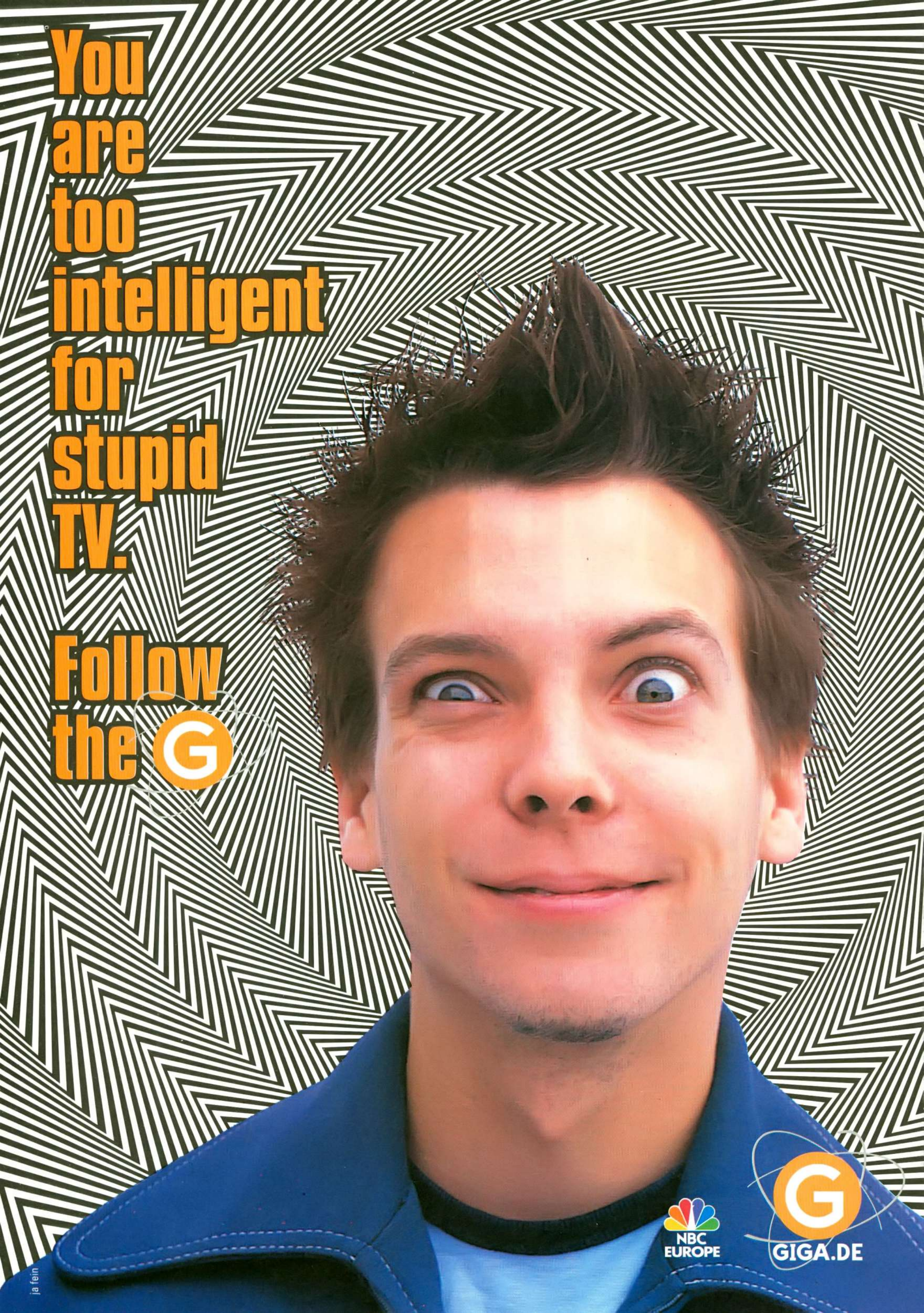
Sie kennen weitere exzellente Gratisspiele oder haben sogar selbst ein Meisterwerk programmiert? Melden Sie sich unter gratisspiele@pcaction.de!

DIE WELT DES FILMS HAT VIELE SEITEN.



Sieh an: mit DVD!
Trailer, Reportagen, Features,
Tests u. v. m.

JETZT NEU: DAS GROSSE MAGAZIN FÜR FILMFANS. ||| MIT KINO, DVD, TECHNIK UND MEHR. ||| AB SOFORT FÜR NUR 3,99 EURO MIT DVD.


You are too intelligent for stupid TV.
Follow the G
NBC EUROPE
G
GIGA.DE
ja fein

SPIELE TIPPS



EINSENDE-HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogrammes erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!" Cheats, Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 10 und 50 Euro entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben! Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Cheat-Programme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC ACTION
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

KURZTIPPS

SPIELETIPPS

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*
TÄGLICH VON 8-24 UHR

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Hilf mir mal kurz!

AGE OF MYTHOLOGY


Die Krieger in Age of Mythology haben ziemlich große Hämmer.

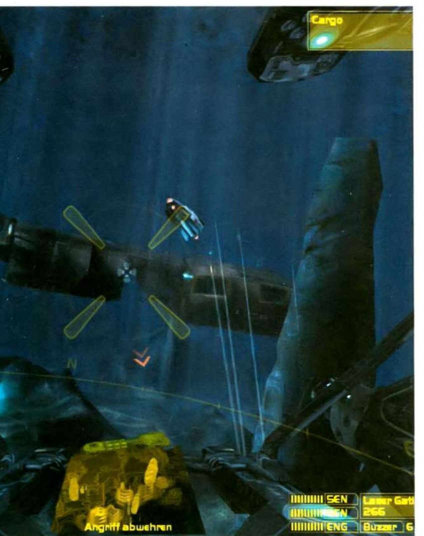
Um bei *Age of Mythology* Cheats zu benutzen, drücken Sie im laufenden Spiel die Eingabetaste und geben den gewünschten Code ein. Bestätigen Sie durch erneutes Drücken der Eingabetaste:

Cheats	Wirkung
RED TIDE	Rotes Wasser
L33T SUPA H4X0R	Schnelles Bauen
FEAR THE FORAGE	Büsche mit Füßen
WRATH OF THE GODS	Sie erhalten vier Vernichtungszauber.
DIVINE INTERVENTION	Benutzte God-Kraft wird reaktiviert
CHANNEL SURFING	Nächstes Szenario
IN DARKEST NIGHT	Verändert die Tageszeit, nach dem vierten Mal ist wieder Tag
UNCERTAINTY AND DOUBT	Karte ausblenden
LAY OF THE LAND	Karte aufdecken
MOUNT OLYMPUS	Max. Göttergunst
ATM OF EREBUS	+1.000 Gold
TROJAN HORSE FOR SALE	+1.000 Holz
JUNK FOOD NIGHT	+1.000 Food
SET ASCENDANT	Alle Tiere auf der Karte zeigen
WUV WOO	Fliegendes Nashorn
THRILL OF VICTORY*	Mission gewinnen

**Achtung, funktioniert NICHT in der Kampagne, nur in Zufallsszenarien!)*

REDAKTION

AQUANOX 2: REVELATION



Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das *Aquanox*-Desktop-Symbol und lassen Sie sich die Eigenschaften anzeigen. Editieren Sie den Zielpfad, indem Sie an das Ende der Zeile „-drake -strega -amitab -fuzzyhead" anhängen (Leerzeichen beachten). Speichern Sie und starten Sie das Spiel über diese Verknüpfung.

Jetzt stehen Ihnen die folgenden Tasten zum Cheaten zur Verfügung:

Cheats	Wirkung
F6:	Der EMP-Schild des anvisierten Gegners wird zerstört.
F7:	Unzerstörbar
F8:	Unsichtbar
F9:	Die Panzerung des anvisierten Gegners wird zerstört.
F10:	Mission erfolgreich abgeschlossen, Autopilot aktiviert
F11:	Mission erfolgreich abgeschlossen, aber Autopilot noch nicht aktiviert
F12:	Mission fehlgeschlagen

Hinweis: Die Bonusziele werden Ihnen am Ende der Mission angezeigt.

REDAKTION

Ein kleiner Tipp: Wenn Sie vom Gegner beschossen werden, tauchen Sie nach unten ab und behalten den Gegner dabei im Visier – die Salven des Gegners pfeffern über Sie hinweg, während Sie Treffer anbringen können!

ROBIN HOOD

Um Cheats eingeben zu können, muss der Mauszeiger auf der Kriech-Position im Interface stehen, dann F11 drücken:

Cheats	Wirkung
Goodluck	Schenkt Ihnen ein Kleeblatt
Cash	Zusätzliches Geld
Merryman	Zusätzliche Merrymen
Unblip	Aus Schatten werden sichtbare Gegner
Pam	Macht Gegner dumm

REDAKTION

BEACH LIFE

Die Cheats während des Spiels eingeben:

Cheats	Wirkung
costa del dosh	Unbegrenzt viel Geld
quick quick quick!	Schnelles Bauen
all buildings	Alle Gebäude freischalten

Drücken Sie SHIFT + ALT + $:
Sie erhalten $ 5.000.
SHIFT + ALT + U:
Alle Levels werden freigeschaltet.
SHIFT + ALT + T:
Alle Spielfiguren oben ohne.

REDAKTION

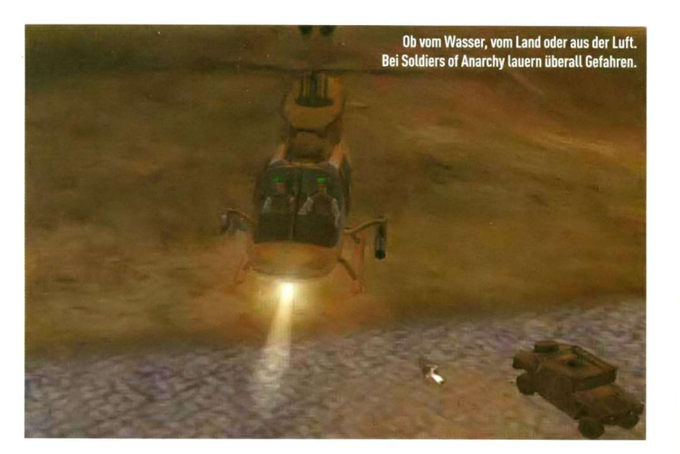
GHOST RECON: ISLAND THUNDER

Drücken Sie die Eingabetaste des Nummernblocks und geben Sie die folgenden Cheats ein, um die gewünschte Wirkung zu erzielen:

Cheats	Wirkung
autowin	Mission gewinnen
autolose	Mission verlieren
superman	Unverwundbarkeit
teamsuperman	Team wird unverwundbar
god	Selbstmord
shadow	Unsichtbarkeit
teamwshadow	Team wird unsichtbar
extremepaintball	Paintball-Modus
refill	Volle Ausrüstung
run	Schnelles Laufen
squirrelkite	Eichhörnchen-Launcher
chickenrun	Hühner-Granaten
unlockhero	Den Spezialisten freischalten

REDAKTION


Nimm zwei! Gemeinsam können Sie dem einheimischen Gesocks gehörig die Leviten lesen.



SOLDIERS OF ANARCHY

Drücken Sie während des laufenden Spiels die Eingabetaste und geben Sie die Cheatcodes ein, um die gewünschte Wirkung zu erzielen:

Cheats	Wirkung
winmission	Mission wird gewonnen
hittingandhealing	Die angewählte Einheit wird mit einem Mausklick geheilt.
speedhack	Mit T und Z lässt sich das Spieltempo verändern.
immortalone	Unverwundbarkeit
endlessmunition	Unendlich Munition
allvehicles	Sie erhalten zusätzliche Fahrzeuge
soldierspawn	Sie erhalten zusätzliche Soldaten
showtrader	Sie erhalten zusätzliche Ausrüstung

REDAKTION

WWE RAW

Belohnungen:

Voraussetzung	Bonus-Wrestler
Alle Meisterschafts-Gürtel gewinnen	Fred Durst
Hardcore-Titel gewinnen	Stephanie McMahon-Helmsley
WWF-Heavyweight-Titel gewinnen	Vince McMahon
Intercontinental-Titel gewinnen	Shane McMahon

REDAKTION



Wenn Herr Iscitürk wütet, haben sogar die Hesse-Brüder nichts mehr zu lachen ...

EMPIRE EARTH: ZEITALTER DER EROBERUNGEN (ADD-ON)

Es funktionieren alle Cheats des Hauptprogramms: Öffnen Sie mit der Eingabetaste das Cheatfenster und geben Sie die folgenden Cheats ein. Bestätigen Sie mit der Eingabetaste.
Hinweis: Die Cheats funktionieren nur in der Zufallskarte und müssen unter „Einstellungen" aktiviert sein.

Cheat	Wirkung
my name is methos	Alle Ressourcen, ganze Karte aufdecken
atm	1.000 Einheiten Gold dazu
you said wood	1.000 Einheiten Holz dazu
rock&roll	1.000 Einheiten Fels dazu
creatine	1.000 Einheiten Eisen dazu
asus drivers	Ganze Karte aufdecken
headshot	Objekte von Karte entfernen
somebody set up us the bomb	Level gewinnen
the big dig	Keine Ressourcen mehr
boston rent	Kein Gold mehr
uh, smoke?	Kein Holz mehr
ahhhcool	Level verlieren
boston food sucks	1.000 Nahrung
brainstorm	Alles sofort gebaut
girlyman	Eisen verschwindet
all your base are belong to us	100.000 von allen Ressourcen
i have the power	Mana der Einheiten auffüllen (Propheten)
friendly skies	Flugzeuge in der Luft auftanken
the quotable patella	Alle Einheiten auf Level 10
coffee train	Bauen aller Strukturen fertig
display cheat	Cheats anzeigen
columbus	Fische und Tiere anzeigen
bam	Helden können beliebig oft erzeugt werden

REDAKTION

DEADLY DOZEN 2: PACIFIC THEATER

Die Cheats zu diesem Spiel werden im Readme-File gleich mitgeliefert. Sehr anständig!

REDAKTION

KURZ & KNACKIG

STRONGHOLD CRUSADER

Wenn man gegen einen arabischen Gegner kämpft, gibt es einen Trick, um ihn ganz leicht zu stoppen. Man muss seinen Einheiten befehlen, dass sie einen Burggraben ausheben. So sparen Sie die Steine für Ihre Mauern oder können diese verkaufen, um Nahrung zu erwerben. Sie müssen nur auf die gegnerischen Sklaven achten: Sie sind die einzigen arabischen Einheiten, die den Burggraben füllen können.

REDAKTION

ANNO 1503

Wenn man von feindlichen Schiffen oder Piraten angegriffen wird, kann man gegnerische Schiffe blitzschnell versenken, indem man sich einen Bug der aktuellen Version 1.01 b zunutze macht: Markieren Sie Ihre beteiligten Schiffe, gehen Sie in den Info-Modus und klicken Sie mehrmals im Sekundentakt auf das Hand-Symbol. Damit stoppen Sie normalerweise Ihre Schiffe und setzten Angriffe aus. Durch das mehrfache Klicken fangen die Segler aber erst so richtig an und schießen die Kanonenkugeln in Massen ab. Damit der Trick funktioniert, müssen Sie natürlich Kanonen an Bord und mindestens zwei Schiffe als Gruppe markiert haben, damit das Hand-Symbol erscheint. Allerdings funktioniert das Ganze nur mit Schiffen. Bei Landeinheiten lässt sich dieser Trick nicht anwenden.

ANDREAS BUCHER

NO ONE LIVES FOREVER 2

Wenn Sie in einer schwierigen Mission unterwegs sind und auf den Leichenentferner (Cates Spezialparfüm) angewiesen sind, gibt es einen gewitzten Trick: Schleppen Sie möglichst viele eliminierte Gegner (in der deutschen Version Rucksäcke) an die gleiche Stelle und stapeln Sie sie auf einen Haufen. Wenn Sie jetzt den Leichenentferner benutzen, verschwinden alle Rucksackleichen auf einmal. Damit minimieren Sie die Gefahr, dass weitere Gegner auf Sie aufmerksam werden.

JAN SCHÖB

STRONGHOLD CRUSADER

In den jeweils zweiten Missionen der Kreuzfahrstaaten und der Kreuzzüge sollten Sie jeweils sofort einen Söldnerposten aufbauen, so viele arabische Schwertkämpfer wie möglich ausbilden (das ganze Gold ausgeben) und auf den gegnerischen Burgherren loslassen. Der Sieg ist Ihnen dann sicher.

REDAKTION

KURZ & KNACKIG

GTA 3

Die Espresso-2-Go-Mission ist äußerst zeitkritisch. Unser Tipp: Fahren Sie zunächst alle Stadtteile ab, um alle acht Stände zu finden. Natürlich nicht direkt hinfahren, sondern nur in die Nähe! Die Stände tauchen dann auf dem Radar auf. Anschließend empfiehlt es sich, in Portland anzufangen und sich auf dem kürzesten Weg von Stand zu Stand bis nach Shoreside Vale durchzuarbeiten. Die Uhr läuft erst, wenn Sie den ersten Stand erreicht haben. Also können Sie vorher in aller Ruhe alle Stände auf dem Radar „enthüllen".

REDAKTION

UT 2003

Im Finale von *UT 2003* gibt es einen einfachen Trick, um Malcolm zu besiegen. Man nimmt einfach einen der beiden Lifte an den Seiten der Karte, um auf den Steg zu gelangen, in dessen Mitte sich eine Plattform mit einem Loch befindet. Wenn Sie durch dieses Loch sehen, schicken Sie ein, zwei Granaten mit der Flakcannon in seine ungefähre Richtung. Er wird jetzt versuchen, zu Ihnen zu gelangen. Sobald Sie sehen, dass er sich in Richtung Aufzug bewegt, laufen Sie zum oberen Ende des Liftes, um den Knilch bei seiner Ankunft mit einem Schuss aus der Flakcannon aus nächster Nähe zu besiegen.

JAN-PHILIPP KAYSER

HITMAN 2

Mit diesem kleinen „Trick" schaffen Sie die Mission „Mord auf dem Basar" mit der Bewertung „Profi" in drei Minuten und 30 Sekunden. Gleich zu Beginn laufen Sie dem Colonel entgegen, der auf dem Weg zum Basar ist. Vor dem kleinen Haus links neben dem Eingang des Basars schalten Sie ihn kurzerhand hinterrücks aus. (Passen Sie aber auf: Sollte er die Waffe sehen und Sie bemerken, flieht er.) Lassen Sie nach erfolgreichem Schuss den Körper einfach dort an Ort und Stelle liegen. Niemand wird ihn dort finden und somit werden beim Leutnant auch keine zusätzlichen Wachen aufgestellt. Jetzt können Sie die Wachen vor dem Hintereingang zum Haus des Leutnants mit zwei gezielten Schüssen ausschalten. Zum Schluss eliminieren Sie den Leutnant. Streifen Sie sich eine Uniform über und gehen Sie unbehelligt zum Ausgang. So erledigen Sie den Auftrag mit Bestnoten.

PATRICK ZWECK

UNREAL TOURNAMENT 2003

Beobachterperspektive einschalten:
Öffnen Sie die Konsole mit der Ö-Taste und geben Sie „behindview 1" ein, um in die Beobachterperspektive zu wechseln. Wenn Sie zur Ego-Ansicht zurückkehren wollen, müssen Sie nur die Konsole öffnen und „behindview 0" eingeben.

Freischalten aller Skins:
Öffnen Sie die Datei UT2003.ini mit einem Texteditor und fügen Sie die folgenden Zeilen am Ende des Textes ein:

[XInterface.Tab_PlayerSettings]
bUnlocked=True
bTDMUnlocked=True
bDOMUnlocked=True
bCTFUnlocked=True
bBRUnlocked=True

REDAKTION



Die neuen Skins runden das Spielgeschehen auf angenehme Art und Weise ab.


Aus der Betrachterperspektive können Sie zusehen, wie Ihre Spielfigur abnibbelt. Toll, was?

BANG! GUNSHIP ELITE

Damit diese Cheats funktionieren, müssen Sie ein neues Spiel starten und dann den jeweiligen Codes als Spielername angeben.

Cheats	Wirkung
mayday	2. Auftrag freischalten
victory	3. Auftrag freischalten
challenger	4. Auftrag freischalten
azimuth	5. Auftrag freischalten
revealed	6. Auftrag freischalten
stoneage	7. Auftrag freischalten
warfare	8. Auftrag freischalten

Cheats	Wirkung
oxygen	9. Auftrag freischalten
skyhigh	10. Auftrag freischalten
sunshine	11. Auftrag freischalten
blowup	12. Auftrag freischalten
neuftrois	13. Auftrag freischalten
baracuda	14. Auftrag freischalten
giveaway	15. Auftrag freischalten
waterfall	16. Auftrag freischalten
seventeen	17. Auftrag freischalten
neartheend	18. Auftrag freischalten
y2k	19. Auftrag freischalten

REDAKTION



Dank unserer Cheats können Sie nervige Attacken von Wurmkolonnen einfach überspringen.

James Bond 007: Nightfire

Wieder einmal liegt es an dem galanten Agenten, die Welt vor einer nuklearen Katastrophe zu bewahren. Damit Sie von den zahlreichen Gaunern nicht zu häufig „gerührt oder geschüttelt" werden, haben wir einen 1a-Schlachtplan für Sie angefertigt.

GRUNDLEGENDE TIPPS

- Schallgedämpfte Waffen erregen wenig Aufmerksamkeit. Wenn Sie hingegen das laute Scharfschützengewehr abfeuern, kommen die Gegner aus der Umgebung angerannt.
- Lehnen Sie sich an Gebäudeecken nach Möglichkeit zur Seite. Ihre Feinde bemerken Sie dann nicht und Sie können aus der Deckung heraus feuern.
- Eliminieren Sie so wenig Bösewichte wie möglich. Das bringt einen immensen Punktebonus.
- Unterschiedliche Trefferregionen resultieren in unterschiedlich hohem Schaden. Es macht Ihren Gegenspielern wenig aus, wenn Sie diese in die Brust treffen. Nicht umsonst tragen sie kugelsichere Westen.
- Bevor Sie eine Tür öffnen, suchen Sie die nähere Umgebung mit Ihrer Röntgenbrille ab, um so unangenehmen Überraschungen aus dem Weg zu gehen

Wie komme ich in die Festung?

Plätten Sie die gegnerischen Einheiten und begeben Sie sich zum nächsten Torbogen. Öffnen Sie das Schloss mit Ihrer Laseruhr und eilen Sie nach oben. In einem der beiden Türme finden Sie eine Leiter, die Sie auf das Dach führt. Hangeln Sie das Stromkabel entlang und schleichen Sie um die Mauersimse, bis Sie einen Balkon finden. Zielen Sie mit Ihrem Handy auf den „Henkel" über dem Balkon und ziehen Sie sich hinauf. Jetzt können Sie die Festung betreten.

Wo ist die Party?

1. Wenn Sie durch das Haupttor in die Burg gelangt sind, ballern Sie sich durch den Innenhof. Hinter dem geparkten Lastwagen finden Sie einige Rüstungsteile. In dem Nebenraum hinter dem Brunnen ist ein Schalter für die Sicherheitstüren. Betätigen Sie den Hebel und kämpfen Sie sich durch den anderen Hof. Vergessen Sie nicht, den Generator im Verbindungsstück der beiden Höfe abzuschalten.
2. Gehen Sie durch die Tür an der Stirnseite des Hofes. Jetzt können Sie durch die Sicherheitstür gehen und die Wachen im nächsten Hof überraschen. Steigen Sie die Treppen empor und Sie gelangen zur Party.
3. Sollten Sie die Burg durch den Hintereingang betreten haben, steigen Sie die Wendeltreppe komplett nach oben. Dort erbeuten Sie ein Scharfschützengewehr bei einer der Wachen und haben obendrein eine super Aussicht, um den Hof zu säubern. Kämpfen Sie sich dann weiter durch die Höfe. Wenn Sie am Lkw angekommen sind, fahren Sie wie oben beschrieben fort.

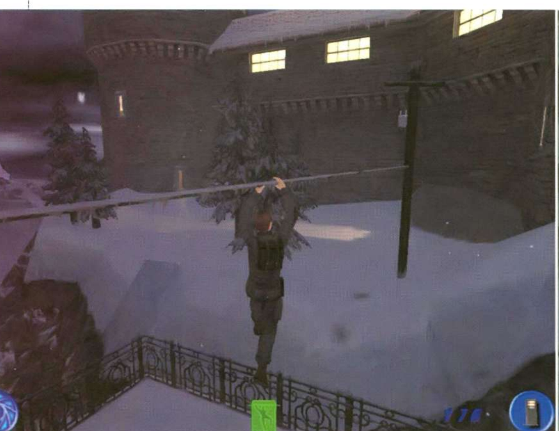
Was mache ich auf der Party?

Feiern natürlich! Gehen Sie in der Eingangshalle nach rechts, an dem Leibwächter vorbei und betreten Sie den Partyraum. Nach der Ansprache mischen Sie sich unters Fetenvolk unterhalb der Galerie. Beim Kellner erhalten Sie Ihre Spezialausrüstung. Fotografieren Sie sämtliche Mädels im Raum mit dem Spezialfeuerzeug. Ist das erledigt, räumt oben der Gorilla das Feld und Sie können weiter in die Bibliothek.

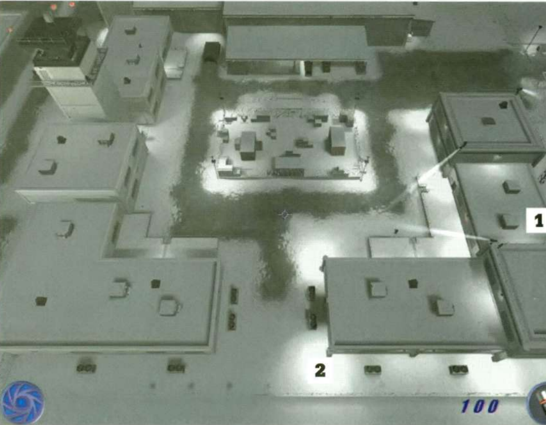
Wo bekomme ich das verlorene Modul her?

Agentin Nightshade hat es. Gehen Sie die Treppe nach oben und neutralisieren Sie die Wachen mit dem Füller von Q. In der Roten Galerie klettern Sie über die Balken. Unter dem Bild links neben dem Kamin ist ein Tresor versteckt, den Sie mit der Laseruhr knacken. Gehen Sie weiter zum Speisesaal, um Ihre Kollegin zu finden.

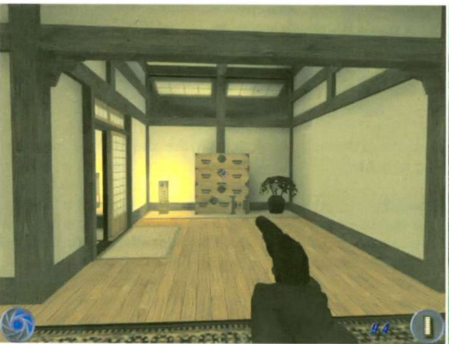
J



Die feine englische Art, in die Festung zu kommen, ist der Weg übers Seil. Achten Sie auf die Funken, um keine unsanfte Landung hinzulegen.



Die Sicherheitsvorkehrungen umgehen Sie, indem Sie den Generator (1) abschalten. An der Ecke (2) lauern Sie dem arglosen Wachmann auf.


Über die Lampe und die Kommode hüpfen Sie durchs Fenster. Auf dem Dach kommen Sie unbemerkt an die Geiseln heran.


Der Tunnel führt Sie direkt ins Badehaus. Auf jeden Fall eine feuchtfröhliche Überraschung für den Geiselnehmer, er bewacht den falschen Eingang.

Flucht mit der Seilbahn

Gehen Sie die Treppe nach unten und erledigen Sie die Wachen. Unten angekommen, ziehen Sie den Hebel auf der Konsole neben den Seilrollen. Greifen Sie sich den Raketenwerfer, der rechts neben den Stufen bei der Gondel liegt. Steigen Sie ein und drücken Sie den Knopf zum Losfahren. Mit dem Hubschrauber werden Sie mittels der Raketenwumme fertig. Feuern Sie mit dem Raketenwerfer per Rechtsklick auf den Hubschrauber. Mit den Steuertasten lenken Sie die Geschosse in Richtung des Ziels.

Wie gelange ich in den Tower?

1. Legen Sie zuerst die Suchscheinwerfer lahm. Der Generator befindet sich hinter dem Gebäude rechts von Ihnen. Wenn Sie zunächst zurück in Richtung Zaun und dann links entlanggehen, können Sie ihn nicht verfehlen.
2. Marschieren Sie zurück zu Agentin Nightshade. Verstecken Sie sich nach ihrer Aktion hinter der Ecke und lauern Sie der Wache auf, die den Generator reparieren will. Von ihr erhalten Sie die Zugangskarte. Auf geht's zum Tower. Mit dem Pass kommen Sie nun ohne Probleme in das Gebäude. Um weiter nach oben zu kommen, benötigen Sie einen Pass der zweiten Stufe. Er befindet sich auf dem rechten Schreibtisch des Büros, oben am Treppenabsatz.

Wie komme ich in die Festung?

Bevor Sie wie wild den Raum des Towers leer räumen, sollten Sie sich ein Gewehr von den Scharfschützen auf dem Laufsteg holen. In der Zwischenzeit hat Ihre Kollegin die Kameras deaktiviert und Sie können gefahrlos nach oben vorrücken. Von dort aus ist es für Sie ein Leichtes, ihr den Rücken freizuhalten.

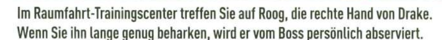
Wo ist der zweite Hangar?

Kämpfen Sie sich unten durch die Büros den Weg nach draußen frei. In der Besenkammer sowie im Büro des Administrators bekommen Sie ein paar nützliche Utensilien mit auf den Weg. Sie müssen nun zum Eingang des Warenlagers, gehen Sie diagonal über den Hof. Auf der Ladefläche eines Lkws befindet sich eine Kiste mit diversen Utensilien. Laufen Sie nicht achtlos daran vorbei, sondern holen Sie sich die Beute. Schlagen Sie sich durch das Lager hindurch auf den Hinterhof, wo Sie einer weiteren Meute von Gegnern Herr werden müssen.


Der Pförtner schlummert sanft vor sich hin, während Sie ihm leise den Sicherheitspass klauen. Zuverlässiges Personal ist eben schwer zu bekommen.


Der Wandschrank bricht unter der geballten Feuerkraft des Hubschraubers zusammen. Damit haben Sie ihn im Sack, schnappen Sie sich einfach den Raketenwerfer.





Im Raumfahrt-Trainingscenter treffen Sie auf Roog, die rechte Hand von Drake. Wenn Sie ihn lange genug beharken, wird er vom Boss persönlich abserviert.



Die bösen Burschen vermiesen Ihnen den Strandbesuch. Dafür sabotieren Sie den Computer mit einem Virus und schalten so die Kanonen ab.

Wie schütze ich das Flugzeug?

Beseitigen Sie die Scharfschützen auf dem Radioturm. Dort bekommen Sie Munition für Ihr Gewehr. Auf dem Turm geraten Sie ziemlich schnell ins Kreuzfeuer, deshalb sollten Sie nicht dort oben bleiben, sondern nur kurz die Munition holen. Positionieren Sie sich lieber beim Flugzeug mit dem Blick zur Tür. Beginnt das Flugzeug zu rollen, laufen Sie einfach hinterher.

Wo ist der geheime Bunker?

Folgen Sie Mayhew. Gleich nach dem Teich sollten Sie aber einen kurzen Abstecher in das Büro gegenüber machen, dort liegt Munition.

Wie befreie ich die Geiseln?

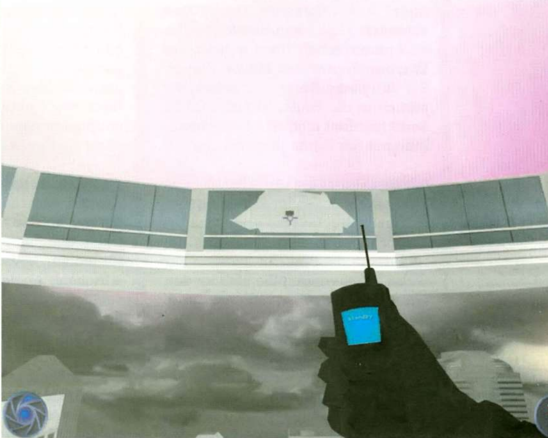
1. Verlassen Sie den Bunker durch die Tür, durch die Sie hineingegangen sind. In dem langen Gang können Sie nun das Tor rechts öffnen und Sie gelangen zum Parkplatz. Neben den Luxuswagen stehen da noch ein paar Gangster mit einer der Dienerinnen. Um das Mädel nicht zu gefährden, müssen Sie zuerst den Typen neutralisieren, der direkt hinter ihr steht.
2. Nun gehen Sie einfach den Gang geradeaus weiter und Sie gelangen ins Wohnzimmer. Im oberen Stock finden Sie im Kleiderschrank zusätzliche Ausrüstung in einer Kiste. Vor dem Zimmer befindet sich eine Lampe. Hüpfen Sie von dort auf den Schrank und dann durchs Fenster, um so auf das Dach zu gelangen. In luftiger Höhe erledigen Sie die Geiselnehmer durch die Dachfenster und säubern das Dienerquartier. Über den kleinen Zwischengarten geht es in die Bibliothek mit der dritten Gefangenen. Dank des Hakens über dem Balkon leistet Ihr Handy hier gute Dienste.
3. Im Erdgeschoss kommen Sie rechts in Mayhews Büro mit dem Computer. Erkunden Sie den Gang gegenüber. Dort befindet sich das Schlafzimmer mit der Codekarte. Der Safe – wie sollte es anders sein – ist hinter dem Bild über der Drachenskulptur verborgen.

Wo befinden sich die letzten zwei Geiseln?

1. Die letzten Geiseln finden Sie entweder, wenn Sie aus dem Bunker über die Leiter in den Garten klettern – oder Sie versuchen Ihr Glück weiter durchs Schlafzimmer. Bei der ersten Variante tauchen Sie durch den Tunnel unter dem Haus, der rechts in dem Wassergraben versteckt ist, und Sie gelangen in das Badehaus.



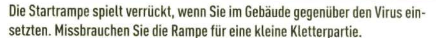
Nach Ihrer Spezialbehandlung mit Sprengstoff und Granaten haben diese Server nicht mal mehr einen Bluescreen.



Mit dem Handy ziehen Sie sich am Haken hoch und entgehen so dem Sturz in die Tiefe. Und wieder haben Sie den Schurken ein Schnippchen geschlagen.







Die Startrampe spielt verrückt, wenn Sie im Gebäude gegenüber den Virus einsetzten. Missbrauchen Sie die Rampe für eine kleine Kletterpartie.

Tauchen Sie tief, um nicht gesehen zu werden. Hinter den Rohren ist ein nützlicher Haken versteckt, über den Sie unbemerkt in die nächste Höhle klettern.

2. Nach einem kurzen Scharmützel verlassen Sie den Raum auf der anderen Seite und stehen dann im anderen Abschnitt des Gartens. Dort finden Sie die zweite Geisel im Gartenhaus, in das Sie sich über die Strippe mit den Lampions hangeln. Erledigen Sie alle miesen Typen, um sie zu befreien. Nun eilen Sie einfach zurück in den Bunker und der Auftrag ist erledigt.

Wie komme ich aus der Tiefgarage?
Betäuben Sie die Wachen mit den Pfeilen. Die beiden Fahrstühle sind leider deaktiviert, allerdings gibt es hinten eine Feuertreppe, über die Sie weiterkommen.

Wie bekomme ich Zugriff auf die Fahrstühle?
Wenn Sie quer durch die Halle schleichen, kommen Sie zum Empfang. Aber Vorsicht! Durch das schwarze Glas kann die Wache Sie von innen sehen. Dort schläft ein Wächter hinter der Theke. Klauen Sie ihm seine Karte und gehen Sie zurück in die Halle. Auf der linken Seite befindet sich das Sicherheitsbüro mit der Fahrstuhlsteuerung.

Wie werde ich mit den Lasern fertig?
Die Laser müssen im Sicherheitsbüro dieses Stockwerks abgeschaltet werden. Schleichen Sie rechts herum durch die Büros und weiter zur Galerie. Schwingen Sie sich an den Lampenhaken über den Abgrund, um nicht gesehen zu werden. Der Eingang zum Sicherheitsbüro ist ein paar Meter um die Ecke – und noch mal zwei Räume weiter finden Sie den ersten Computer, den Sie mit dem Virus infizieren sollen. Das Büro des Administrators liegt hinter der Küche, nur leider ist es verschlossen. Im Nebenraum gibt es einen Zugang dorthin und schon haben Sie den zweiten Computer erledigt.

Was mache ich im dritten Stock?
Schleichen Sie an den Leuten bei den Generatoren vorbei. Hinter der Tür befindet sich ein Verteilerkasten an der Wand, den Sie sabotieren können. Das Licht ist aus und im Dunkeln ist gut munkeln. Im Raum hinter der Glasscheibe finden Sie den dritten und letzten Computer.

Wie klettere ich unentdeckt die Fassade hoch?
Die Sicherheitsmänner gehen ihrer kalkulierbaren Routine nach. Beobachten Sie die Routen der Wachen und klettern Sie dann erst Stück für Stück weiter.

Wo finde ich Mayhews Computer?
An dem Arbeitszimmer kommen Sie gleich am Anfang vorbei. Auf die Panzertür zum Terminal hacken Sie einfach mit Ihrem PDA ein. Schnappen Sie sich die Daten vom Terminal und wehren Sie sich gegen die finsteren Gestalten. Das Besprechungszimmer zu verwanzen, ist dann ein Kinderspiel.

Was mache ich im Penthouse?
Um die Wanzen zu legen, müssen Sie nur an den Schreibtisch herantreten und dann schnell zu der Holztür rennen, bevor der Hubschrauber auftaucht. An der Seite ist ein Codeschloss, das Sie überlisten müssen, um in die Waffenkammer zu gelangen. Das Gitter bekommen Sie mit konventionellen Mitteln nicht auf, nur der Hubschrauber hat genug Feuerkraft dazu. Wenn Sie bei den Überresten des Schreibtischs in die Hocke gehen, feuert er eine Rakete ab und trifft den Schrank. Das verschafft Ihnen Zugang zu dem Raketenwerfer, mit dem Sie den Heli vom Himmel holen.

Was mache ich im Lüftungsschacht?
1. Versuchen Sie, so viele Wachen wie möglich zu erledigen, bevor Sie runterspringen. Es stehen jede Menge explosive Fässer herum, die sich für diesen Zweck exzellent einsetzen lassen.
2. Klettern Sie nach oben und halten Sie sich bis zum Ende der Röhre rechts. Dort ist der beste Platz zum Ausstieg, Sie bekommen dort einen ganzen Haufen Ausrüstung und Feinde stehen dort auch keine. Ein Raum weiter befindet sich der Serviceaufzug.

Wie aktiviere ich den Serviceaufzug?
Kämpfen Sie sich durch die Halle mit den Turbinen. Die Tür gegenüber führt zu den Generatoren. Dort finden Sie den Stromschalter.

Wie bekomme ich die Turbinen in Gang?
Fahren Sie mit dem Serviceaufzug nach unten. Die Sicherheitstüren zur Turbinensteuerung öffnen Sie in dem Raum vor dem Fahrstuhl. Lassen Sie rechts die Fässer explodieren und gehen Sie zum Turbinenraum zurück. Aktivieren Sie die beiden Turbinen mit den Schaltern in den Kontrollräumen. Jetzt geht's wieder in den Keller, dort holen Sie sich den Raumanzug und betreten das Trainingsgelände durch die Schleuse.

Wo finde ich Roog?
Planschen Sie durch das Trainingsgelände zur nächsten Schleuse hoch. Die Laser in der Röhre setzen zeitweilig aus und Sie können durchschlüpfen. Nehmen Sie sich vor dem Rotor in Acht, wenn Sie

nicht als Gehacktes enden wollen. Im nächsten Zylinder finden Sie endlich den Schurken Roog, nur leider macht er sich erst mal aus dem Staub und Sie hüpfen hinterher. Versuchen Sie ihn von oben zu beharken. Wenn das Gitter zum Ventilator geöffnet ist, stellen Sie sich unten auf eine Plattform.

Wie überlebe ich im Fahrstuhl?

Sie dürfen nicht erschossen werden. Halten Sie lange genug aus, der Aufzug fährt Stück für Stück nach unten weiter. Wenn Sie fast unten sind, werden Sie aus dem Durchgang gegenüber beschossen. Hängen Sie sich an den Henkel und retten Sie sich vor dem Absturz.

Wie bekomme ich die Server kaputt?

Die Server können nur mit Sprengstoff zerstört werden. In der Küche steht ein Aktenkoffer, der sich in eine Selbstschussanlage transformiert und zu feuern beginnt. Nehmen Sie den zweiten Koffer an sich, mit einem Rechtsklick lassen Sie ihn explodieren oder per Linksklick zur Selbstschussanlage werden. Im Konferenzraum liegt ein ganzes Arsenal an Waffen – inklusive Raketenwerfer. Das sollte reichen.

Wie zerstöre ich das Netzwerk?

1. In der Galerie zerschießen Sie das Glas zum Sicherheitsraum und deaktivieren die Absperrgitter. Weiter kommen Sie übers Treppenhaus. Oben und unten liegt Munition und eine Schutzweste. Ihr eigentlicher Weg führt nach unten. Die Wachmänner erledigen Sie mit dem Scharfschützengewehr bequem von oben aus.



An den drei Brückenpfeilern bringen Sie Sprengsätze an. Eine böse Überraschung für die Verfolger, die buchstäblich aus allen Wolken fallen.

2. Im 18. Stockwerk ist erst mal Schluss. Hangeln Sie sich zur nächsten Tür. Im Gang verfehlt Sie ein Gangster nur knapp mit einer Rakete und schießt ein Loch in den Boden. Springen Sie nach unten und schlagen Sie sich durch die Räumlichkeiten zurück ins Treppenhaus. Ganz unten können Sie Ihr Equipment wieder aufstocken.

Wie zerstöre ich das restliche Netzwerk?

Im siebten Stock sind mehrere Server verteilt. Im Anschluss an den Raum mit den vielen Sprengfallen stehen die ersten beiden. An der Längsseite der Galerie finden Sie den Konferenzraum mit den Sprengsätzen und einer Kiste mit Granaten und Munition. In den anliegenden drei Räumen zerstören Sie die übrigen Computer. Beim Empfang benutzen Sie den Fahrstuhl nach unten.

Wie bekomme ich die Lieferwagen platt?

Sollten Sie noch einen Koffer vorrätig haben, postieren Sie ihn in der Nähe des Aufzugs in Form einer Selbstschussanlage. Diese hält Ihnen den Rücken frei. Positionieren Sie sich auf dem Podest bei den Notausgängen, dort kann der Van schlecht hinballern, da er nur auf der rechten Seite einen Schützen hat. Von dort aus beharken Sie das Vehikel mit dem Raketenwerfer, Ihre Selbstschussanlage mischt dabei kräftig mit. Die übrigen Kleinbusse stehen jeweils in den Ecken, einer befindet sich in der Mitte der Tiefgarage.

Wo bitte geht's hier raus?

Neben dem Podest kommen Sie über die Nottreppe wieder nach oben und können sich den Weg durch die Empfangshalle nach draußen frei-

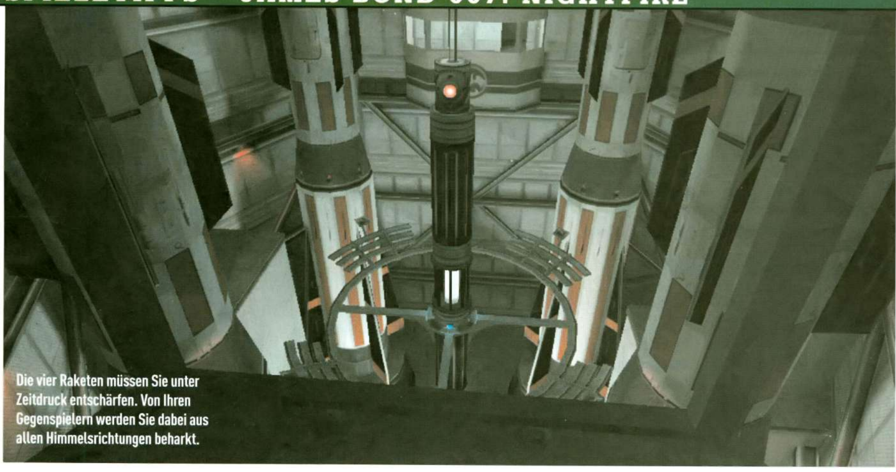
I J K



Auf dem Dach des Radioturms haben Sie eine gute Übersicht. Der anrückenden Verstärkung können Sie so gelassen entgegensehen.



Um genügend Bewegungsfreiheit zu haben, fahren Sie an der Konsole den Flaschenzug beiseite. Erst dann kommen Sie auf die andere Seite.


Die vier Raketen müssen Sie unter Zeitdruck entschärfen. Von Ihren Gegenspielern werden Sie dabei aus allen Himmelsrichtungen beharkt.

kämpfen. In der Sicherheitsabteilung gibt es kugelsichere Westen und Munition sowie den Schalter für die Absperrungen. Sie werden dann mit einem heißen Schlitten im Foyer abgeholt.

Wo ist mein Surfbrett?

Keine Panik, gehen Sie am Strand entlang zur Hütte und heben Sie das Schurkennest aus. Die automatischen Kanonen bringen Sie per Virus zur Strecke. Nun folgen Sie einfach dem Pfad die Klippen hinauf.

Wie komme ich zur Insel?

Kein Problem: Tauchen Sie bis zur rechten Trafostation. Dort ziehen Sie sich an der Leiter aus dem Wasser. Bei den gelben Rohren befindet sich wieder ein Haken, mit dessen Hilfe Sie die Felsen erklimmen können.

Wo finde ich den Sprengstoff?

Gehen Sie weiter durch die Höhlen und in der Werkstatthalle rechts die Treppe rauf. Nach dem Mannschaftsraum müssen Sie im hinteren rechten Eck das Schloss auflasern und die Sprengsätze mitnehmen.

Wo sind die Raketen?

Rennen Sie die Wendeltreppe rauf und bleiben Sie im Gang. Zwei Ecken weiter sehen Sie die Abschussrampe. Im Gebäude gegenüber bringen Sie Qs Wurm zum Einsatz. Springen Sie ins kühle Nass und tauchen Sie in den Container auf dem Grund. Die Plattform missbrauchen Sie einfach und erklimmen darüber die Startrampe. Für das letzte Stück benutzen Sie den Enterhaken.

Wie deaktiviere ich den Störsender?

1. Folgen Sie dem Pfad nach oben und seien Sie ganz Gentleman: Die holde Maid befreien Sie mit dem PDA. Kämpfen Sie sich den Weg an den Klippen entlang frei und Sie gelangen zu der Basis. In der kleinen Hütte, die direkt vor Ihnen liegt, finden Sie einen Geheimgang zum nächsten Gebäude sowie Ausrüstung.
2. Einen Schalter des Störsenders entdecken Sie im ersten Stock des Sendeturms, einen zweiten gibt's in dem Turm hinter der Bunkeranlage. Haben Sie das Signal lahm gelegt, säubern Sie das Gebiet am besten vom Dach des Turms aus, das Sie über die Leiter an der Außenseite erreichen.

Die Brücke

Sommer, Sonne, Strand: Entspannen Sie sich und gehen Sie mal wieder baden. Ihre Aufgabe ist es, den drei Brückenpfeilern einen Besuch abzustatten und sich dann zurückzulehnen. Die Explosion rettet Sie und Ihre Kameradin vor den Verfolgern.

Wie dringe ich in die Basis ein?

Versuchen Sie, sich möglichst unbemerkt hineinzuschleichen. Fahren Sie bei den Raketen den Flaschenzug beiseite und ziehen Sie sich links am Haken hoch. In der nächsten Halle nutzen Sie den Haken links oben an der Querstrebe, um unentdeckt zu bleiben und einen Raketenwerfer abzustauben. Über den Luftschacht rechts kommen Sie in den Lift der Sicherheitsabteilung. Unten angekommen, fotografieren Sie die Blaupausen im Büro vor dem Fahrstuhl.

Abschalten der Silos

Von der Wache erhalten Sie die passende Sicherheitskarte. Verändern Sie wieder die Position des Krans und greifen Sie zum Telefon. Nehmen Sie den Zug, damit sparen Sie sich Zeit und Ärger, springen Sie aber noch vor der Glasröhre ab, so gelangen Sie besser an die Gegner heran. Rechts ist der Mannschaftsraum, links geht's zum Kontrollraum. Speisen Sie den Virus ein und zünden Sie die Rakete mit dem roten Knopf. Weiter geht's nach unten mit dem Fahrstuhl.

Wo finde ich Drake?

Gehen Sie die Treppe ganz hinunter, unter dem Treppenabsatz liegt etwas Ausrüstung. Halten Sie sich nicht lange mit den Wachen auf, schauen Sie lieber, dass Sie weiterkommen. In den Schränken der Mannschaftsräume liegen diverse Utensilien herum. Kämpfen Sie sich durch die mit Sprengfallen gespickte Halle. Der Weg führt Sie weiter durch den kaputten Fahrstuhl an den Haken hoch.

Stoppt Kiko!

Begeben Sie sich schleunigst in den nahe liegenden Sicherheitsbunker, bis die Raketen gestartet sind. Wenn Sie dem Ninja das Handwerk gelegt haben, fahren Sie schnell nach oben und starten das Shuttle mit dem Knopf neben der Tür zur Gangway.

Das Finale

Hüpfen Sie Drake hinterher. Schießen Sie rechts die Kisten kaputt und füllen Sie Treibstoff auf. Gehen Sie nach rechts und zerschießen Sie das Glas. Über die Steuerelemente unten auf der Plattform öffnen Sie die Klappen der Raketen. Betätigen Sie beide Hebel und den Knopf, um sie zu deaktivieren. Dennötigen Treibstoff für das Jetpack gibt's unter der Rampe. Die Schleuse wird geöffnet, sobald Sie fertig sind. Jetzt kommt der große Showdown. Kümmern Sie sich um Drake und befreien Sie endlich die Welt von diesem Scheusal. ANSGAR STEIDLE

Gothic 2

Schnetzelfreunde, aufgepasst. Im zweiten Teil unserer Komplettlösung geht's Orks, Echsenmenschen und Drachenviechern endgültig an den Kragen. Somit steht der Heldenfeier nichts mehr im Wege.



Im späteren Spielverlauf müssen Sie für das Kloster sieben verunreinigte Schreine mit geheiligtem Wasser besprenkeln, um sie reinzuwaschen. Unsere Karte nimmt Ihnen die lästige Sucharbeit ab.

TAGEBUCH EINES EX-KNACKIS, KAPITEL 2 – RÜCKKEHR IN DIE KOLONIE

Start in der Burg

Im letzten Teil bin ich bis zur Burg in der alten Kolonie gelatscht. Burgherr Garond schickte mich los, um seine Schürftrupps zu finden. Bevor ich mich daran mache, mach ich erst mal die Runde in der Anlage.

Fleisch

Beim Gespräch mit den Rittern kommt mir der Name Engor zu Ohren, der Probleme mit den Rationen zu haben scheint. Als ich ihn treffe, biete ich ihm an, Fleisch zu besorgen. Viel wichtiger für mich ist aber, dass Engor eine schwere Milizrüstung für mich hat. Gut, 2.500 Gold ist 'ne Menge Holz, angesichts der Viecher hier im Tal aber eine notwendige Investition.

Die Befreiung von Gorn

Der Burgrundgang bringt ja schöne Neuigkeiten zutage: Milten erzählt mir, dass Gorn im Kerker festsitzt. Garond lässt ihn für 1.000 Goldstücke frei, der spinnt ja komplett. Milten steuert aber schon mal 250 Gold dazu. Vielleicht gibt Diego ja auch was in den Pott.

Die Suche nach den Schürfern

Zunächst watschel ich in Richtung Alte Mine. Im Stollen treff ich auf Grimes. Der steckt mir, dass Marcos sich der Burg von Westen her nähern wollte. Auf dem Weg dahin kommen mir Banditen in die Quere. Marcos finde ich in der Höhle bei Cavalorns Lager (*Gothic 1*) westlich vom Alten Lager. Zur südöstlichen Mine gelange ich durch das enge Felsental, südlich des Alten Lagers. Die Orks kann ich alle umgehen, lediglich Wölfe, Snapper und Warane schnetzle ich nieder. Silvestro liegt leider nur noch als gammelnder Leichnam in der Mine, Minecrawler haben die Jungs dort niedergemacht. Bei Silvestro finde ich aber eine Notiz.

Snapperjagd

Bei der südwestlichen Mine treffe ich auf Fajeth, für den soll ich die Snapper rund ums Lager erledigen. Bevor ich mich aufmache, quassle ich Bilgot an. Wenn ich ihn aus dem Tal bringe, gibt er mir wertvolle Infos über die Snapper, also willige ich ein. Seinen Kumpel Olav, den er vermisst, habe ich übrigens in der Wolfshöhle südlich des Alten Lagers im Felstental gefunden. Auch mit Tengorn lohnt sich ein Plausch, er gibt mir einen Ring für seinen Kumpel Udar in der Burg mit. Jergon weiß, in welche Richtung Diego losgetigert ist. Zusammen mit Bilgot zieh ich nun los, um Diego zu finden. Den Rudelführer der Snapper machen wir auf dem Weg zum alten Wachturm kalt. Die Krallen dürften Händler Lutero in Khorinis interessieren. Diego finde ich in einem Talkessel, ziemlich genau nördlich von der südwestlichen Mine. Auf das Thema Gorn angesprochen, gibt mir der alte Knabe 300 Gold dazu, mit meiner eigenen Kasse dürfte das reichen, um für Gorn bei Garond zu bürgen.

Bilgots Flucht

Bilgot aus dem Tal zu schaffen ist nicht leicht, da er sich oft selbstständig macht und auch die starken Orks angreift. Wer noch zu schwach für Orks ist, schleicht sich mit dem Knaben durch den Wald östlich vom Alten Lager, an den Orks vorbei.

Bericht in der Burg

Jetzt, wo ich alle Schürfergruppen abgeklappert und auch Bilgot am Talausgang abgeliefert habe, wird es Zeit, Garond aufzusuchen, um das Schreiben für Lord Hagen zu erhalten. Ich geb die 1.000 Gold zwar nur ungern an Garond, aber mein Kumpel Gorn soll nicht länger im Knast bleiben.

KAPITEL 3 – DAS AUGE INNOS

Ärger am Start

Kurz vor dem Tor zum Minenpass lungert so ein Schwarzkittel-Magier rum. Sobald der qualmend am Boden liegt, treff ich hinter dem Tor auf Lester. Xardas will mich unbedingt sehen, also nix wie hin. Nach dem Gespräch mach ich mich auf zu Lord Hagen.

Der Weg nach Khorinis

Weitere Schwarzkapuzen lauern mir auf, ist ganz schön heftig. Bei Bauer Lobart lege ich eine Pause ein, der macht sich Sorgen um seine kranke Frau. Vatras soll ein Heilmittel für sie haben.

Alte Geschäfte und Bekannte

Bevor ich zu Hagen gehe, berichte ich Fernando im oberen Viertel von der Erzsache und erhalte meine Belohnung. Die Kralle des Snapper-Rudelführers aus dem Minental liefere ich bei Lutero ab. Zeit, Lord Hagen Garonds Bericht abzugeben. Der nächste Auftrag lautet, die Statue aus dem Kloster zu holen. Diego will, dass ich ihm sein Gold aus dem



Hier müsste mal wieder der Gärtner ran. Bei dem ganzen Grünzeug bleibt einem ja der Zugang zur Schatzhöhle auf der Insel vor Khorinis völlig verborgen.



Die Orks wollen mal wieder nicht zuhören – bleibt nur der harte Weg. Bullcos Hilfe (links) kommt da gerade recht, der kann zuhauen, dass die Schwarte kracht.

Minental hole, das am ehemaligen Austauschplatz liegen soll. Für diesen Auftrag will ich mich aber erst mal verbessern, um mit den Orks fertig zu werden. Beim Besuch der Milizschmiede gibt mir Peck eine neue Waffe (Rubinschwert) für lau. Die kann ich jetzt gut gebrauchen.

Bennet sitzt im Knast

Beim Besuch im Hafenviertel erzählt mir Lares, dass Schmied Bennet verhaftet worden ist. Mal hören, was da vorgefallen ist. Bennet beteuert mir, dass er unschuldig ist und dass Lord Hagen die Untersuchung führt. Der Zeuge, um den es sich handelt, ist Cornelius, der Sekretär des Statthalters. Der Typ will 2.000 Gold von mir, um seine Aussage zu widerrufen. Das ist entschieden zu teuer, also geb ich ihm eins auf die Mütze. Als ich ihn durchsuche, finde ich ein Tagebuch, sehr schön. Mithilfe der Rolle „Vergessen“ lösche ich sein Gedächtnis an meine Tracht Prügel. Lord Hagen wird an dem Tagebuch sicher interessiert sein. Nachdem der Fall geklärt ist, schlägt er mich zum Ritter im Dienste Innos. Als Paladin kann ich jetzt bei Harad, dem Schmied, eine Erzklinge kaufen. Ich muss mich aber zwischen dem Einhänder und dem Zweihänder entscheiden.

Einhänder	Schaden 50	Benötigte Stärke 40
Zweihänder	Schaden 60	Benötigte Stärke 40

Orkpräsenz

Auf der Straße in Richtung Akils Hof haut mich so ein Ork-Kriegsherr an. Nach dem Gerede gibt's erst mal Kloppe. Das Gespräch macht mich jedoch stutzig, da sollte ich Lord Hagen Bericht erstatten. Prompt schickt der mich los, die ganze Insel nach solchen Orktrupps zu durchsuchen. Der Hinweis auf den Oberst ist gut, da fällt mir doch glatt die Banditenhöhle ein, die im Wald hinter dem Südtor zu finden ist. Bingo, als die Orkleichen am Boden liegen, fällt mir deren Kriegskarte in die Hände. Die roten Symbole darauf machen die Sache leicht, alle Trupps zu finden. Hagen freut sich wie ein Marzipanschweinchen über meinen Erfolg.

Schafdiebe

Als ich wieder mal bei Akil vorbeischaue, berichtet er von dreisten Schafdieben, die in einer nahe gelegenen Waldhöhle hausen sollen. Das seh ich mir mal an. In der Höhle find ich einen seltsam aussehenden Fisch, der eine Nachricht enthält. Damit kann ich endlich den Hehler in der Stadt entlarven, es ist der Fischhändler.

Das Auge Innos

Zeit, mal wieder bei Lord Hagen vorbeizuschauen. Er schickt mich mit einer Botschaft zum Kloster. Pfaffenchef Pyrokar soll mir das Auge geben. Kaum bin ich da, faselt mir der Knilch vor, dass das Auge von Pedro gestohlen wurde. Wär ja auch zu schön gewesen, wenn hier mal was reibungslos klappen würde. Darüber hinaus bin ich auch noch besessen, das haben mir die Schwarzkapuzen vermacht. Pyrokar kann mir allerdings für 300 Gold einen Heiltrank verkaufen. Damit sollte ich sparsam umgehen. Bevor ich loszockle, haut mich Kuttenbruder Ulthar wegen der Innos-Schreine an – ich möge doch die verunreinigten Schreine mit dem Wässerchen Innos besprenkeln. Bleibt mir nix übrig, als noch mal die gesamte Welt abzulatschen. Gut, dass ich Brahims Karte mit den Standorten der Schreine habe. Bruder Opolos ist immer an Neuigkeiten interessiert und rückt für jede Info 150 Erfahrungspunkte raus. Vor dem Kloster laber ich noch mal Jorgen an, er hat die Novizen gesehen, die Pedro verfolgten. Die Irren sind ins Wasser gehüpft, also paddle ich mal hinterher. Als ich das Wasser wieder verlassen kann, treff ich unten an der Serpentine einen Landstreicher, der das nächste Info-Häppchen für mich parat hat.

Die Suche nach dem Auge

Die Spur von Pedro führt nach Norden zum Steinkreis, bei dem Dragomirs Armbrust gelegen hat. Dort hängt jetzt eine Horde Suchender bei einem Ritual ab. Die Kapuzenmäntel niedergeschnetzelt und mit dem kaputten Auge Innos ab zu Bennet, dem Schmied bei Onars Bauernhof. Der Junge hat's drauf und repariert das Artefakt im Handumdrehen. Ich schau mir derweil mal die Gegend rund um Onars Hof an.

RUND UM ONARS BAUERNHOF

Der hungrige Jäger

In einem Seitental stoße ich auf den Jäger Grom. Sobald ich ihm Milch, Brot und Schinken gebracht habe, ist er bereit, mir was beizubringen. Für je fünf Lernpunkte lehrt er einige Jagddisziplinen.

Sekobs Haus- und Hofprobleme

Auf dem Weg zum Großbauer schau ich mal wieder bei Sekobs Hof rein, dort haben sich die Kapuzenträger niedergelassen. Die haben dort nix verloren, also knöpf ich mir die Brüder vor. Sekob ist dankbar und lässt klingende Münzen klimpern. Sein Sohn Till hat Ärger mit dem Arbeiter Bronko. Der faule Hund muss nur vermöbelt werden, dann geht er wieder brav seiner Feldarbeit nach. Schafhirte Balthasar hat Stunk mit Bengar, da gibt's also wieder was zu schlichten für mich. Damit Bengar mitspielt, muss ich nach dem Gespräch mit ihm meinen alten Kumpel Wolf vom Hof






Die Mummenschanztruppe der Suchenden geht einem ganz schön auf den Sack. Dank der Paladinrüstung lässt einen deren Feuerzauber jedoch völlig kalt.


Die Kräuterhexe missbraucht mich als Flechtensammler. Bei der Gelegenheit kann man sich gleich mal am Schwarzen Ahmet äh Troll (hinten im Bild) versuchen.

des Großbauern wegholen. Wolf ist ohnehin von Langeweile geplagt und dankbar für den Auftrag.

Feldräuberjagd
Söldner Fester in der Nähe des Großbauers will ein Feldräubernest ausmerzen, da mach ich doch glatt mit, ist schließlich ein einfacher Job.

Die Vereinigung der Drei
Mit dem reparierten Auge Innos mach ich mich auf den Weg zu Vatras. Er will das Auge einem Ritual unterziehen, ich soll daher Pyrokar und Xardas zum Steinkreis bestellen. Pyrokar zickt etwas rum, für ihn muss ich erst noch eine Extrawurst erledigen. Die Sache mit dem Buch ist aber schnell mit Xardas geklärt. Schließlich willigt der Klosterbruder auch ein. Ich soll mich mit allen dreien beim Steinkreis treffen. Nach dem Ritual bin ich reif für die Drachen, vor der Reise deck ich mich aber noch mal mit Tränken und Zutaten in Khorinis ein, auf keinen Fall darf ich Laborflaschen vergessen, um das Auge nach jedem Drachenkampf wieder aufladen zu können.

KAPITEL 4 – DRACHENJAGD

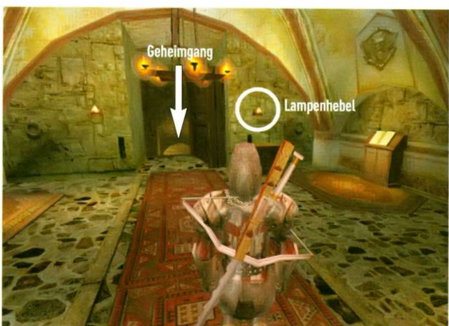
Drachenjäger
Am Pass ist schon richtig was los, jeder Drachenjäger hat ein Infohäppchen für mich parat. Hokurn weiß sogar etwas mehr, allerdings wird der erst nach etwas Alkohol und Wacholder so richtig redselig. Kollege Biff kann für 100 Gold angeheuert werden, das ist angesichts der Monsterdichte im Tal wahrlich keine schlechte Idee.

Burgvisite
Vor der Drachenjagd schau ich erst mal in der Burg vorbei. Paladin Keroloth ist beklaut worden. Seinen Goldbeutel find ich gleich gegenüber, rechts von Jan auf dem Boden. Ritter Udar vermisst seinen Kumpel Sengrath, der liegt ziemlich genau östlich der Burg am Orkzaun. Dort lungern allerdings Horden von Orks herum. Biff ist da eine echte Hilfe.
Drachenjäger Jan hat keine Arbeitserlaubnis zum Schmieden, da muss ich Garond mal ins Gewissen reden.
Feros, der Depp, hat sein Schwert verloren. Na gut, biet ich ihm halt meine Hilfe an. Vielleicht finde ich seine Waffe ja.
Paladin Oric möchte, dass ich den Schamanen Hosh-Pak erledige. Der Felsen, auf dem er sich aufhält, ist genau nördlich der Burg. An der Stelle finde ich auch das Schwert für Feros.
Gerold schiebt mächtig Kohldampf. Da ich ohnehin genug Fresszeug mit mir rumschleppe, geb ich ihm gern etwas ab. Der Feigling will aber dabei nicht gesehen werden, also muss ich bis Mitternacht warten. Neun Stücke gebratenes Fleisch schiebt er sich zwischen die Kiemen, dann ist er endlich satt und gibt mir außer 350 Erfahrungspunkten auch noch 450 Gold.

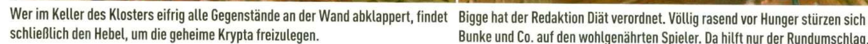
Der Steindrache Pedrakhan
Jetzt geht die Suche nach den Drachenviechern los. Als Erstes stiefel ich mal nach Südosten, wo die alte Festungsruine steht. Auf dem Weg dorthin lagern am Hang Gestath und Gorn. Gestath bringt einem bei, wie man Drachen ausweidet, und gibt den Hinweis, dass Wolf Crawlerrüstungen herstellt (zehn Crawlerplatten nötig). Gorn bietet sich als Begleiter an. Angesichts der Echsenhorden und Steingolems nehm ich natürlich jede Hilfe an. Zum Drachen Pedrakhan muss ich allerdings alleine. Gorn geht da nicht mit. Noch schnell überprüft, ob ich auch das Auge Innos trage, und schon trete ich dem ersten Rußhuster gegenüber. Cool,



Schalten Sie zuerst den Oberst der Orks aus (markierte Stelle). Dann fällt Ihnen diese Karte in die Hand, auf der alle Orktrupps verzeichnet sind. Fegen Sie das Gesocks nun systematisch von der Inselwelt.






Wer im Keller des Klosters eifrig alle Gegenstände an der Wand abklappert, findet schließlich den Hebel, um die geheime Krypta freizulegen.

Bigge hat der Redaktion Diät verordnet. Völlig rasend vor Hunger stürzen sich Bunke und Co. auf den wohlgenährten Spieler. Da hilft nur der Rundumschlag.

war ja gar nicht so schwer. Jetzt nur nicht übermütig werden, den Drachen ausweiden und dann zurück in die Burg. Im Magiergebäude kann ich das Auge wieder aufladen und bei Garond meine Lorbeeren ernten.

Der Eisdrache Finkregh

Als Nächstes mach ich mich auf die Suche nach Sylvio, der angeblich im vereisten Gebiet nach 'nem Drachen sucht. In der Richtung zum ehemaligen Neuen Lager treff ich den Kerl doch am Feuer sitzend, mit seinem Kumpel Bullco. Ich soll mal wieder die Drecksarbeit machen und Eisgolems aus dem Weg räumen. Damit nicht genug, der Weg in die ehemalige Wohnhöhle des Neuen Lagers ist auch noch gespickt mit diesen Echsenwesen und weiteren Eisgolems. Schließlich ist auch das erledigt und ich steh dem ersten Drachen gegenüber, Finkregh. Dank des angelegten Auges kann ich mit ihm plaudern, danach geht's in den Zweikampf. Wie sich später herausstellt, ist Finkregh der Stärkste der vier. Beim Rückweg gibt es eine böse Überraschung: Sylvia will den Ruhm für sich und geht mir an die Wäsche. Wem der Kampf zu heftig ist, der kann sich auch einfach mithilfe der Teleportrunen aus dem Staub machen, obwohl das nicht die feine Art ist.

Der Feuerdrache Feomathar

Wieder mit aufgeladenem Auge geht's Richtung Süden zum dritten Drachen auf dem Vulkanberg. Noch mehr Echsen, Feuerwarane und Feuergolems, die sich einem in den Weg stellen. Alles kein Problem mit dem dicken Zweihänder. Nächster Drache, gleiches Spiel. Wie war das noch mit seinem Gerede vom unerreichbaren Hort? Auf dem Rückweg guck ich in der Dunstwolke aus grünem und rotem Nebel mal den Berg hoch. Dort kann man hochkraxeln und findet so den Schatzhort.

Der Sumpfdrache Pandrodor

Auch wenn in den Dialogen und Hinweisen die Rede vom Sumpf im Osten ist, die Himmelsrichtung ist schlichtweg falsch, der Sumpf liegt westlich der Burg (s. Karte). Außer den bekannten Echsen lauern dort noch Sumpfhaie, die man am besten einzeln erledigt. Sobald der vierte Drache entschuppt ist, geht's im Eiltempo zu Garond zurück. Das vierte Kapitel ist damit beendet und es geht wieder raus aus dem Minental.

KAPITEL 5 – DER AVATAR DES BÖSEN

Xardas ist weg

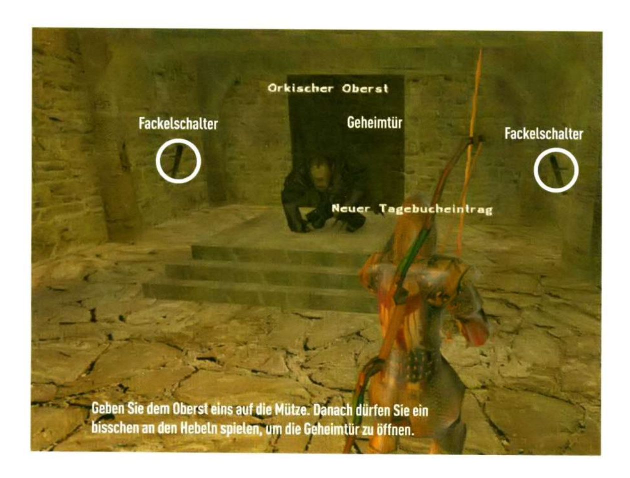
Mein erster Weg führt zu Xardas, doch am Turm ist nur Lester, der mir einen Brief übergibt. Mit dieser Info marschier ich ins Kloster zu Pyrokar. Jetzt darf ich also in den muffigen Klosterkeller. Dank des Briefes bin ich in der Lage, das seltsame Buch zu öffnen. Jetzt schau ich mich mal genauer im Raum um, an der hinteren Wand fällt die Lampe auf. Dran gezogen und schon bewegt sich das Bücherregal zur Seite.

Das geheime Gewölbe

Im Gewölbe klappern jede Menge Knochenmänner herum, schlimmer sind allerdings die Dämonen. Da die jedoch nicht aus ihrer Kammer herauskönnen, werden sie vom Gang aus Opfer meiner Runenmagie. In der Kammer les ich den Almanach und schnapp mir den Runenstein, die Tränen Innos und die Seekarte vom Tisch. Bruder Talamon ist über meine Entdeckung so erfreut, dass er 1.000 Erfahrungspunkte springen lässt.

Die Crew

Wieder bei Pyrokar, erhalte ich den Auftrag, zum Turm von Xardas zu gehen, dort sollen unheimliche Dinge vor sich gehen. Wie sich herausstellt, hausen dort jetzt Dämonen ab, aber nicht lange. Erst nachdem diese Aufgabe erledigt ist, lässt Pyrokar Kapitän Jorgen gehen. Den Seebären schick ich gleich zum Hafen, ebenso



Geben Sie dem Oberst eins auf die Mütze. Danach dürfen Sie ein bisschen an den Hebeln spielen, um die Geheimtür zu öffnen.

Paladins Lieblingsspielzeug

Gegen Ende des Spiels müssen Sie sich immer stärkeren Monsterhorden stellen. Welche Waffe man bevorzugt, ist letztendlich Geschmackssache. Als Paladin greifen Sie auf einige effektive Runen zurück.



HEILIGER PFEIL

Orks aller Art fallen nach zwei bis drei Treffern um wie die Fliegen. Das Gleiche gilt für Echsenwesen. Ein Muss für jeden Paladin.



BÖSES VERTREIBEN/ZERSTÖREN

Gegen Untote sind diese Runensprüche genial. Selbst die starken Schattenkrieger geben nach drei Treffern klein bei und zerbröseln zu Staub. Auch Dämonen können diesem Zauber nichts entgegensetzen. Achten Sie aber darauf, immer genügend Manaflaschen im Gepäck zu haben.

meinen Kumpel Milten, der vorm Kloster steht. Bevor ich selber gehe, lass ich mein Schwert noch mal in der Kapelle weihen. Damit hab ich jetzt einen Heiligen Vollstrecker mit Schaden 90, das sollte für alle Gegner reichen. Mein Weg führt zu Onars Hof, dort heuere ich Gorn an, der mittlerweile auch aus dem Minental eingetroffen ist. Lester hol ich bei Xardas' Turm ab. In Khorinis treffe ich Diego im oberen Viertel und Lares im Hafen. Damit ist die Gruppe komplett.

Die Abreise

Wer noch offen stehende Aufträge hat, sollte die jetzt erledigen. Nach der Abreise gibt es keine Chance mehr, angefangene Quests zu beenden. Wichtig: Für den letzten Abschnitt der Geschichte ist es unerlässlich, das Auge Innos wieder aufzuladen.

KAPITEL 6 – DIE HALLEN VON IRDORATH

Inselgemetzel

Bevor ich die Insel erkunde, wird erst mal mit allen Anwesenden gequasselt und das Schiff auf Ausrüstung hin inspiziert. Nach und nach arbeite ich mich immer tiefer in die große Höhle oberhalb der Anlegestelle vor. Dickster Brocken ist ein Höhlen-Troll, der einem starken Zweihänder aber nix entgegensetzen kann. Immer abwechselnd links und rechts zuhauen, kein Treffer für das Riesenvieh. Links die Rampe hoch lungern weitere Orks herum, bei dem Oberst finde ich einen Schlüssel. Damit lassen sich die Zellen hinter dem Troll öffnen. Sieh an, Pedro sitzt da fest. Obwohl ich stinksauer auf den Burschen bin, hör ich ihm geduldig zu und geleite ihn zum Schiff. Zum Dank erzählt er mir von der Geheimtür, und wie man sie öffnet (linke Fackel und rechte Fackel im Raum mit dem Oberst betätigen). Die Truhe in der rechten Zellenkammer hat übrigens die Kombination links, 2x rechts, 2x links, rechts.

Echsenhöhlen

Noch mehr Gegnerhorden, Echsenwesen und Suchende machen einem das Leben schwer. Und am Ende auch noch ein Drache, gestatten, Feodaron. Der lässt sich aber nach bekannter Manier meucheln. Tja, und nun? Da steht man dumm am Abgrund und kommt nicht weiter. Die Lösung lautet: Fernwaffe ziehen und auf die beiden Schalter feuern, die sich an den Türmen gegenüber befinden. Schon fährt eine Zugbrücke heraus.

Dem Ende entgegen

Knackig wird's beim Schattenlord, der sich mit Runenmagie (Böses vertreiben) aber leicht besiegen lässt. In seinen Überresten finden sich weitere Runen für die Untotenbekämpfung und ein Schlüssel.

Kammerspiel

Das Gewölbe mündet in einer runden Kammer mit vier Treppen und je einer Holztür links und rechts. Der rechte Aufgang führt zum Schlüsselmeister. Der muss zwangsweise seinen Schlüssel hergeben. Damit lassen sich die beiden Türen in der runden Kammer öffnen. Mithilfe der Schalter setzt man die Zahnräder in Gang, um die Gitter oben und unten im Gewölbe zu heben bzw. zu senken. Wenn der obere Durchgang offen ist, ist der untere versperrt, und umgekehrt. Hinter jedem Gitter liegt eine Endkammer mit verschiedenen Schaltern.
Schalterkombination im Gang hinter dem Schlüsselmeister: Mitte, links, rechts. Anschließend den Säulenschalter aktivieren.
Im Gang hinter den Zombies: Mitte, rechts, links. Anschließend den Säulenschalter aktivieren.
In den unteren Gängen ist keine Kombination nötig.
Sind alle vier Säulenschalter gedrückt, geht's in der zentralen Kammer weiter. Dort sind jetzt vier Druckschalter an Steinsäulen erschienen. Damit wird die große Tür geöffnet.

Halle des Schwarzmagiers

Schnurstracks in die Halle zu stiefeln, ist glatter Selbstmord. Erst mal werden alle Suchenden nacheinander auseinander genommen. In den vier Seitenkammern findet sich noch allerlei nützlicher Krempel (Tränke, Schriftrollen usw.). Frisch gestärkt an den Schwarzmagier herangetreten, faselt er das Ende der Welt herbei. Im Anschluss saugt er erst mal alles Mana weg und auch noch Lebensenergie. Taktischer Rückzug ist da angesagt. Aus großer Entfernung lässt er sich bestens mit der Runenmagie „Böses vernichten“ ins Jenseits befördern. Bei seinen Überresten findet man eine Beschwörungsformel. Man kniet sich andächtig vor der großen Metalltür hin und spricht die Formel – „Sesam, öffne dich!“, oder wie es bei *Gothic* heißt: „KHADOSH EMEM KADAR“.

Drachenkampf

Alle Drachen gehen nach dem gleichen Muster vor: Greift man sie frontal an, kicken sie einen weg. Dem Nahkampf versuchen sie immer durch kurze Seitwärtsflüge zu entkommen. Daher gilt:

Am besten von der Seite und mit 'nem Geschwindigkeitstrank intus auf das Schuppentier drauf. Versucht das Vieh auszubüxen, läuft man in die gleiche Richtung und greift sofort wieder an. Wird das Lebenspunktekonto sehr knapp, einfach schnell im Zickzack weglaufen, die Dragos sind faul und folgen einem kaum. Frisch gestärkt startet man dann die nächste Attacke. Die Kämpfe gegen die Drachen sind nicht wirklich schwer, erfordern nur eine Portion Geduld.

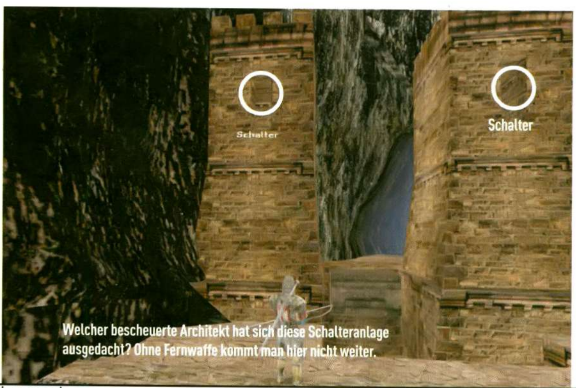




Der Drachenmeister

Der finstere Oberboss tritt in abgemagerter Form eines untoten Drachen auf. Nach dem üblichen „Ich werde die Welt beherrschen“ geht's zur Sache. Der Unhold kann auch nicht viel mehr als seine Kollegen im Minental. Ich bleib dicht an ihm dran und verpass ihm laufend Seitwärtshiebe mit dem geweihten Zweihänder. Wer zu nahe am Rand der Halle entlangmarschiert, bekommt Probleme, da aus den vergitterten Gängen untote Orks hervorkommen. Also immer schön in der Mitte bleiben. Auf dem Rückweg zur Ankerstelle sammel ich noch meine Kumpels ein. Was auf dem Schiff passiert, muss jeder selbst herausfinden.

STEFAN WEISS



Welcher bescheuerte Architekt hat sich diese Schalteranlage ausgedacht? Ohne Fernwaffe kommt man hier nicht weiter.

AquaNox 2: Revelation

Als William Drake machen Sie sich auf, den Schatz des Piraten Lopez zu finden. Damit die Gegner Sie nicht zu oft versenken, haben wir eine wasserdichte Komplettlösung für Sie angefertigt.

ALLGEMEINE TIPPS:

Kleines Easteregg vorab gefällig?

Im *AquaNox*-Hauptmenü ist ein Easteregg versteckt. Klicken Sie gut gelaunt auf das Auge in der Mitte des Bildschirms.

Die NAV-Punkte

Wenn Sie einen bestimmten Ort ansteuern müssen, wird Ihnen dieser als NAV-Punkt angezeigt. Sollte der NAV-Punkt außerhalb Ihrer Sichtweite liegen, ist es ratsam, die Umgebung nach Extramissionen abzusuchen. Selbiges gilt, wenn Sie eine Mission erfüllt haben. Aktivieren Sie nicht sofort den Autopiloten, sondern verbleiben Sie noch ein Weilchen im Level, um eventuelle Boni ausfindig zu machen.

Das Geplapper ...

... nervt zwar gewaltig, ist aber leider sehr wichtig. Verfolgen Sie die langatmigen Dialoge ganz genau. Oftmals erfahren Sie hier wichtige Details, die Ihnen helfen, Fallen aus dem Weg zu gehen oder versteckte Gegenstände zu finden. Die wichtigsten Informationen erhalten Sie vom Althippie Nat.

Die Waffen

Es gibt zwei Arten von Geschützen:

1. Projektilwaffen:
Sie verbrauchen keine Energie und verfügen über unendlich viel Munition. Achten Sie stets darauf, dass mindestens eine mechanische Waffe an Ihrem Schiff montiert ist.

2. Energiewaffen:
Pro Schuss wird Ihnen der entsprechende Betrag von Ihrem Energievorrat abgezogen. Gerade bei Waffen mit hoher Feuerrate ist der Energievorrat schneller aufgebraucht als einem lieb ist. Achten Sie darauf, Ihr Schiff mit einem den Waffen angeglichenen Generator auszurüsten. Die verheerendsten Wummen sind allesamt Energiewaffen.

Der EMPactor ist das einzige Geschütz, mit dem Sie Ihre Gegner paralysieren können. Jeder Treffer dezimiert den Energieschild des Feindes. Wenn dieser auf Null fällt, kann der Gegner sich nicht mehr bewegen. Der EMPactor eignet sich hervorragend für Kaperfahrten.

KAMPFTIPPS

Bei *AquaNox 2: Revelation* haben Sie es mit den unterschiedlichsten Gegnern zu tun, die alle verschiedene Kampftaktiken anwenden. Da die Schutzschilde Ihrer Schiffe recht schnell über den Jordan gehen, sind Frontalangriffe nur bei extrem schwachen Widersachern zu empfehlen. Es gibt mehrere Tricks, mit denen man den Gegner besiegen kann, ohne massig Schaden zu kassieren:

Der Abtauch-Trick:

Nehmen Sie eine Kampfposition ein, die leicht unterhalb des Feindes liegt und starten Sie den Angriff. Sobald Ihr Rivale das Feuer erwidert, fahren Sie rückwärts und tauchen langsam nach unten ab. Die Salven des Gegenspielers donnern über Sie hinweg, während Sie einen Treffer nach dem anderen anbringen. Dazu kommt, dass der Feind die Verfolgung aufnimmt und sich auf Sie zu bewegt. Die Entfernung bleibt also immer gleich.


Bei Feindbeschuss nach hinten abtauchen. Die Salven gehen über Sie hinweg.

Der Deckungs-Trick:

Verschanzen Sie sich hinter einem der vielen Felsen und lauern Sie, bis das gegnerische Schiff nahe genug ist. Schnellen Sie aus Ihrem Versteck und beharken Sie Ihren Gegner so lange, bis er sich Ihnen zuwendet.

Waffenliste plus Beschreibung



Name	Schaden	Nachladezeit	Extras	Energiewaffe	Preis in Credits
Vendetta Sniper	200 MJ	3 Sek.	Einzige Sniperwaffe	Nein	22.040
Vendetta	140 MJ	0,2 Sek.	-	Nein	3.200
Vendetta Gatling	140 MJ	0,1 Sek.	-	Nein	12.400
Plasma Gun	400 MJ	0,4 Sek.	4 MJ EMP-Schaden	1 E-Shell	9.000
Plasma Jet	400 MJ	0,2 Sek.	4 MJ EMP-Schaden	1 E-Shell	15.100
Plasma Gatling	400 MJ	0,12 Sek.	4 MJ EMP-Schaden	1 E-Shell	33.700
Laser Gatling	600 MJ	0,12 Sek.	-	2 E-Shells	71.200
Hitman	1600 MJ	1,2 Sek.	-	Nein	9.200
EMPactor	0 MJ	0,3 Sek.	62 MJ EMP-Schaden	4 E-Shells	8.500
Doom Mortar	3200 MJ	2,0 Sek.	60 MJ EMP-Schaden	12 E-Shells	27.700
Sizzler	6000 MJ	3,0 Sek.	-	50 E-Shells	73.300
Stingray	100 MJ	0,15 Sek.	1.000 MJ-Schaden am Boden	Nein	11.300
Hydra	300 MJ	0,25 Sek.	Zielsuchende Geschosse	Nein	43.500

HINWEIS: Für die meisten Waffen kann im Ausrüstungsmenü ein XT-Pack installiert werden, das die Wirkung der Waffe um 20 Prozent erhöht.

Nun gehen Sie wieder in Deckung und warten, bis der angeschlagene Kontrahent das Interesse an Ihnen verliert. Jagen Sie ihm hinterher und geben Sie ihm den Rest. Hinweis: Bei stark gepanzerten Gegnern müssen Sie öfters zwischen Deckung und Angriff wechseln.

Shoot & Strafe

Bei Gefechten im offenen Meer – also ohne Deckung – können Sie einige Treffer vermeiden, indem Sie direkt nach Ihren Schüssen zur Seite strafen (=seitlich ausweichen). Nachdem der Gegner seine Salven abgegeben hat, können Sie erneut verharren und den Feind ins Visier nehmen. Dann wieder strafen und so weiter.

Wissen, wann Schluss ist

Bei den wilden Unterwasserballer-Orgien verliert man oft den Überblick über den Zustand der Schutzschilde, was oft zum abrupten Ableben führt. Sollte die Energie Ihrer Schilde dem Ende zugehen, drehen Sie dem Feind eine andere, noch intakte Seite Ihres Gefährts zu und fliehen Sie, beziehungsweise gehen Sie in Deckung. Wenn der Gegner sich abwendet, können Sie sich wieder ins Getümmel stürzen. Als sehr komfortabel erweist sich der Einsatz eines Repair-Kits. Während Sie in der Deckung verweilen, schustert Ihr emsiger Reparatur-Droide den Schiffspanzer wieder zusammen, worauf Sie Ihren Feind mit neuem Elan ins Nirwana ballern können.

So schalten Sie Geschütztürme aus



Wenn Sie im Besitz eines Sizzlers sind, können Sie Abwehranlagen bequem aus der Entfernung vernichten. Halten Sie sich zuerst an die Torpedotürme, um schwere Treffer zu vermeiden. Nach zwei bis drei gezielten Schüssen Ihrerseits ist der Turm erledigt. Normale Geschütztürme segnen bereits nach einem einzigen Sizzler-Treffer das Zeitliche. Sollte kein Sizzler zur Hand sein, empfiehlt sich folgende Taktik:
Jede Geschützturm-Phalanx wird von einem mehr oder weniger versteckten Relais gespeist. Mit der Zielerfassung können Sie das Relais leicht ausfindig machen. Fahren Sie mit gebührendem Abstand um die Verteidigungs-Batterie herum und vernichten Sie das Relais. Die Geschütztürme sind lahm gelegt!

So vernichten Sie ganze Jagdbomber-Geschwader



Die mächtigen Bomber haben auf ihrer Oberseite einen tödlichen Geschützturm. Wenn Sie sich ihnen frontal oder gar von oben nähern, können Sie bereits nach wenigen Sekunden Neptuns Hand schütteln. Greifen Sie die trägen Kolosse von unten an. Der Gegner kann sich nicht wehren und ist zu langsam, um zu fliehen. Auf diese Art und Weise können Sie ganze Bomberhorden sicher entsorgen.

Der Torpedoeinsatz

Torpedos haben einen Doppelnutzen. Zum einen genügt ein Treffer mit einem fetten Torpedo, um den Feind zu rösten. Zum anderen lenken kleine, flotte Torpedos den Feind ab. Wenn der Gegner zu fliehen versucht, können Sie hinterher preschen und ihn zerstören, ohne dabei getroffen zu werden.

Die richtige Ausrüstung

Durch die unterschiedlichen Anforderungen der Missionen gibt es kein Patentrezept. Dennoch empfehlen wir Ihnen die folgende Standard-Grundausrüstung:

Geschütze:
- Eine möglichst großkalibrige Projektilwaffe
- Eine möglichst schlagkräftige Energiewaffe
- EMPactor

HINWEIS: In Schleichmissionen ist die Vendetta Sniper sehr praktisch.

Torpedos:
- 50 % der Ladekapazität mit kleineren, schnellen Torpedos
- 50 % der Ladekapazität mit dicken, langsamen Torpedos

Buzzer: So viele wie Platz ist

Generator: Den größten, den Sie sich leisten können

Reparatur: Die Reparatur-Droiden sind eine der wichtigsten Anschaffungen des Spiels. Rüsten Sie auf, wann immer es Ihnen möglich ist.

Spezial:
- Ihre beste Panzerung (beachten Sie, dass der Energieverbrauch der Panzerung Ihren Generator nicht überlastet)
- Das zu Ihrem Geschütz passende XT-Pack
- Eine Geschützlafette oder ein zusätzliches Torpedorohr (je nach Bedarf)

DIE SCHIFFE:

Im Laufe des Spiels erhalten Sie vier Schiffe. Die Eigenschaften dieser Boote sind sehr unterschiedlich. Die Wahl des geeigneten Gefährts ist von höchster Wichtigkeit. Im Vorabgequatsche der Crew erhalten Sie oft Hinweise, welcher Schiffstypus sich für die kommende Aufgabe am besten eignet. Hier die vier Boote plus Beschreibung:

Salty Dog



Geschwindigkeit:	137 km/h
Gleiten:	68 km/h
Panzerung:	5.000 MJ
EMP-Schild:	1.100 MJ
Torpedo/Buzzer:	2/4

Die Salty Dog ist mit Abstand das kleinste Schiff Ihrer Privat-Flotte. Durch Ihre schlechte Panzerung eignet sie sich nur bedingt für heftige Kampfeinsätze. Sie passt in die kleinsten Winkel und kann durch enge Durchgänge schlüpfen. Besonders geeignet für Geheimmissionen (zum Beispiel: Eindringen in Unterwasserschächte).

Mighty Maggie



Geschwindigkeit:	104 km/h
Gleiten:	54 km/h
Panzerung:	19.000 MJ
EMP-Schild:	900 MJ
Torpedo/Buzzer:	6/12

Die widerstandsfähige Panzerung und die hohe Ladekapazität machen die Mighty Maggie zum idealen Kriegsschiff. Die geringe Wendigkeit macht Verfolgungsjagden unmöglich, ist aber beim Zielen von großem Vorteil. Dieses Boot sollten Sie mit Abstand am häufigsten einsetzen.

Lacewing



Geschwindigkeit:	205 km/h
Gleiten:	101 km/h
Panzerung:	8.000 MJ
EMP-Schild:	800 MJ
Torpedo/Buzzer:	4/8

Dieses kompakte, flotte Kampfpaket ist das typische Crawler-Boot. Durch die extreme Geschwindigkeit und hohe Wendigkeit ist die Lacewing optimal für Kampfeinsätze geeignet. Wegen der mittelmäßigen Panzerung sollte man mit der Lacewing jedoch nicht an Großoffensiven teilnehmen. Wenn Sie in Crawlergebiete eindringen, bleiben Sie so lange unerkannt, bis Sie das Feuer eröffnen.

Deimos



Geschwindigkeit:	166 km/h
Gleiten:	108 km/h
Panzerung:	11.000 MJ
EMP-Schild:	800 MJ
Torp./Buzzer:	4/8

Das optimale Allround-Schiff. Die hohe Geschwindigkeit und die überdurchschnittliche Panzerung machen die Deimos zu einer tödlichen Waffe. Sie ist das einzige Boot, das die „Tränen des Engels" bergen kann.

DIE MISSIONEN:

Atacama City

1. Mission: Notruf

Schiff: Salty Dog
Geschütz: Vendetta

Der Notruf von Hank Bellows ist eine Falle, in die Sie wohl oder übel hineintappen müssen. Fahren Sie zu dem Mistkerl, verpassen Sie ihm ein paar Treffer und kehren Sie zur Harvester zurück. Mit Freuden werden Sie feststellen, dass Ihr Frachter gekapert worden ist.

2. Mission: Terror bei Lima II

Schiff: Salty Dog
Geschütze: Vendetta
Torpedowerfer: 2 Stanleys
Bonusziele: Neo-Yuppie-Bomber zerstören
Schrottfrachter sichern

Fahren Sie die NAV-Punkte ab und erledigen Sie die Neo-Yuppies. Benutzen Sie die beiden Torpedos erst in der Endschlacht.

3. Mission: Dr. Finch

Schiff: Salty Dog
Geschütze: Vendetta Sniper
Vendetta
EMPactor
Torpedowerfer: 2 Stanleys
Bonusziele: Crawler-Einheiten zerstören
Alle Crawler vernichten
ELF-Node beschützen

Begeben Sie sich zum NAV-Punkt. Erledigen Sie die beiden Crawler mit der Vendetta Sniper. Ein Treffer ins grün leuchtende Cockpit reicht aus, um die Crawler zu vernichten. Ähnlich verfahren Sie im nahen Piratennest. Schleichen Sie durch die Befestigung und erledigen Sie die Scharfschützen mit der Sniper. Danach nichts wie zurück zur Harvester.

4. Mission: Stoney in Gefahr

Schiff: Salty Dog
Geschütze: Vendetta Sniper
Hitman
EMPactor
Torpedowerfer: 2 ThresherSharks
Bonusziele: Vernichten Sie Cingan

Eskortieren Sie die Eerie zum Andockpunkt. Erledigen Sie alle Gegner und kehren Sie nach Atacama City zurück.

5. Mission: Mighty Maggie

Schiff: Salty Dog
Geschütze: Vendetta Sniper
Hitman
EMPactor
Torpedowerfer: 2 FlashSharks
Bonusziele: Frachter finden
Frachter lahm legen

Erledigen Sie die ersten beiden Schiffen mit dem EMPactor. Versuchen Sie, aus der Deckung zu schießen, um Treffer zu vermeiden. Das dritte Schiff, die Mighty Maggie ist ein harter Brocken. Setzen Sie die beiden FlashSharks ein und geben Sie ihr mit dem EMPactor den Rest.

6. Mission: Intrepido

Schiff: Mighty Maggie
Geschütze: Vendetta Sniper
Hitman
EMPactor
Torpedowerfer: 2 ThresherSharks
2 BullSharks
2 FlashSharks

Befreien Sie Goons aus den Händen der Intrepido. Sie können die beiden Schiffe aus der Entfernung snipern oder im Nahkampf per Hitman plätten. Danach geleiten Sie Goons zurück nach Atacama City.

7. Mission: Der Coup

Schiff: Mighty Maggie
Geschütze: Vendetta Sniper
Hitman
EMPactor
Torpedowerfer: 2 ThresherSharks
2 BullSharks
2 FlashSharks

Legen Sie die beiden Transporter mit dem EMPactor lahm und beschützen Sie die Eerie vor Feinden. Nach der Plünderung muss die Eerie zurück nach Atacama City eskortiert werden. Setzen Sie die FlashSharks gegen die Transporter ein.

Machina Antarctica

1. Mission: Das Rennen

Schiff: Salty Dog
Geschütz: EMPactor

Sausen Sie Stoney hinterher und versuchen Sie, möglichst zu Beginn des Rennens seinen EMP-Schild zu dezimieren. Wenn er noch einen Energie-Strich auf der Anzeige hat, stellen Sie das Feuer ein. Kurz vor dem Ziel gibt Stoney den Funkspruch „Hey Schlafmütze! Lebst du noch?" ab. Jetzt legen Sie den Angeber mit einer weiteren EMPactor-Salve lahm und fahren als Sieger über die Ziellinie.

2. Mission: Machina Antarctica

Schiff: Mighty Maggie
Geschütze: Vendetta Sniper
Hitman
EMPactor
Torpedowerfer: 2 ThresherSharks
2 BullSharks
2 FlashSharks
Bonusziele: Verschonen Sie Hank Bellows

Begleiten Sie Dr. Finch zum Außenposten und erledigen Sie alle Piraten, die Sie unterwegs treffen. Benutzen Sie all Ihre Torpedos.

3. Mission: Chow Lung

Schiff: Mighty Maggie
Geschütze: Vendetta Sniper
Hitman
EMPactor

Torpedowerfer: 2 ThresherSharks
2 BullSharks
2 FlashSharks
Bonusziele: Chow Lung vernichten
Forschungsstation sichern

Beschützen Sie die Harvester vor den vielen Angreifern. Benutzen Sie gleich zu Beginn Ihre Torpedos, um die Feinde zu dezimieren. Versuchen Sie trotz Schlachtgetümmels die Forschungsstation im Auge zu behalten.

4. Mission: Swedenborgs Flucht

Schiff: Mighty Maggie
Geschütze: Vendetta Sniper
Hitman
EMPactor
Torpedowerfer: 2 ThresherSharks
2 BullSharks
2 FlashSharks
Bonusziele: Alle Piraten vernichten

An den ersten beiden NAV-Punkten erwarten Sie je drei Piraten, die Sie locker mit der Sniper erledigen können. Sobald Swedenborg in Ihrer Reichweite ist, jagen Sie ihm Ihre FlashSharks in den Hintern. Sie müssen sich nicht unbedingt um seinen Begleitschutz kümmern. Denn sobald Sie Swedenborg mit dem EMPactor lahmgelegt haben, ziehen sich seine Kompagnons zurück.

Argentinisches Becken

1. Mission: Angriff

Schiff: Mighty Maggie
Geschütze. Hitman
Plasma Jet
EMPactor
Torpedowerfer: 2 BullSharks
2 TigerSharks
2 FlashSharks
Bonusziele: Versteckten Frachter lahm legen

Eliminieren Sie alle Piraten rund um die Harvester. Heben Sie sich die beiden BullSharks für den Ordenssöldner auf, der am Ende der Mission auf Sie wartet. Donnern Sie ihm die beiden Torpedos um die Ohren und geben Sie ihm mit dem Hitman den Rest.

2. Mission: Der Konvoi

Schiff: Mighty Maggie
Geschütze: Plasma Jet
Stingray
EMPactor
Torpedowerfer: 2 TigerSharks
2 BigBang 1
2 TigerSharks
Bonusziele: PiratenScouts lahm legen
Frachter sichern

Fahren Sie zum Konvoi und eskortieren Sie ihn bis zum Crawlerangriff in der Schlucht. Erledigen Sie die Bodeneinheiten mit der Stingray und beharken Sie die feindlichen Schiffe mit der Plasma Jet und Torpedos.



Mashina Antarctica, 1. Mission; Das Rennen. Legen Sie Stoney mit dem EMPactor lahm und ziehen Sie an ihm vorbei.

3. Mission: Plünderung

Schiff: Mighty Maggie
Geschütze: Doom Mortar
Stingray
EMPactor
Torpedowerfer: 2 FlashSharks
2 BigBang 1
2 BigBang 2
Bonusziele: ATL-Techbomber lahm legen
ELF-Node beschützen

Begeben Sie sich zum Fahrzeughangar und lassen Sie die Bodeneinheiten mit der Stingray in Flammen aufgehen. Mit dem Doom Mortar schalten Sie die Geschütztürme aus. Beschützen Sie Stoneys Buggy vor den Feinden. Säubern Sie den Außenposten von sämtlichen Geschützturm-Batterien (siehe Kampftipps: So schalten Sie Geschütztürme aus). Jetzt müssen Sie nur noch das Lager ausräumen und zurück zu El Topos Asylum tuckern.

4. Mission: Freeman

Schiff : Mighty Maggie
Geschütze: Plasma Gatling
Doom Mortar
EMPactor
Torpedowerfer: 2 FlashSharks
2 BigBang 1
2 BigBang 2
Bonusziele: Frachter finden
Atlanter finden

Fahren Sie zum ersten NAV-Punkt und sammeln Sie den verwirrten Freeman ein. Ein paar Schluchten weiter lauern drei Piraten auf Sie, die dank Ihres Doom Mortars aber schnell erledigt sind. Jetzt müssen Sie Freeman nur noch zum EnTro-Point bringen.

5. Mission: Asylum Patrouille

Schiff: Mighty Maggie
Geschütze: Hitman
Doom Mortar
EMPactor
Torpedowerfer: 4 BigBang 1
2 BigBang 2
Bonusziele: Frachter lahm legen
ELF-Node beschützen

Fahren Sie zusammen mit May Ling die NAV-Punkte ab. Vorsicht: Am dritten NAV-Punkt versucht May Ling Sie zu töten. Füttern Sie das Flittchen so lange mit Ihren Geschossen, bis sie flieht. Jetzt müssen Sie zurückflitzen und El Topos Asylum vor den Piraten schützen. Wichtig: Konzentrieren Sie sich nur auf das Hauptgebäude!

6. Mission: Piraten

Schiff: Lacewing
Geschütze: Hitman
Doom Mortar
EMPactor
Torpedowerfer: 2 Maneater
2 BigBang 2

Verteidigen Sie Topos Asylum gegen die Piraten. Begeben Sie sich zu den beiden großen Transportern und jagen Sie Ihnen jeweils einen BigBang 2 vor den Bug. Danach können die Riesenbabys mit dem Doom Mortar auf Grund gesetzt werden. Das restliche Piraten-Kleinzeug ist bestes Kanonenfutter.

7. Mission: Das Höllenbad

Schiff: Mighty Maggie
Geschütze: Plasma Gatling
Torpedowerfer: 6 Maneater

Rüsten Sie sich unbedingt mit einer XT Plasma Gatling aus (Unterpunkt „Spezial" unter „Ausrüstungskonsole"). Tauchen Sie in die Magmaschlucht. Wenn Sie zu nahe an die glühende Masse heranfahren, werden Sie mit enormem Schaden belohnt. Am Ende des ungemütlichen Canyons erwartet Sie ein prächtiger Endgegner in Form eines Bionten. Versuchen Sie mit der Plasma Gatling in die ständig wechselnde Lücke im Rumpf des Bionten zu treffen. Sollte der Koloss auf Sie zusteu-

ern, müssen Sie sofort ausweichen. Die kleinste Berührung ist tödlich. Nachdem Sie den Bionten gekillt haben, ist das Höllenbad überstanden.

8. Mission: Redbeards El Dorado

Schiff: Mighty Maggie
Geschütze: Plasma Gatling
Hitman
EMPactor
Torpedowerfer: 3 BigBang 1
3 BigBang 2

Kämpfen Sie sich durch die ersten Verteidigungsanlagen und zerschießen Sie die Minen. Am Hauptgebäude angekommen, müssen Sie wegen der üppigen Abwehrbatterien sofort in Deckung gehen. Arbeiten Sie sich wie auf dem Bild vorwärts und umgehen Sie die Geschütze. Hinter dem Gebäude befinden sich die Relais für sämtliche, verbleibenden Verteidigungseinrichtungen.

9. Mission: Sein oder nicht sein

Schiff: Mighty Maggie
Geschütze: Plasma Gatling
Hitman
EMPactor
Torpedowerfer: 3 BigBang 1
3 BigBang 2
Bonusziele: Hamlet zuerst vernichten

Die Harvester wird von Hamlet und zwei seiner Schergen angegriffen. Beglücken Sie Hamlet mit einem BigBang 1 und schießen Sie ihn danach mit der Plasma Gatling zu Brei. Jetzt können Sie sich um seine beiden Gefährten kümmern. Beim folgenden Angriff müssen Sie sich primär auf die Bomben konzentrieren. Nachdem Sie diese zerstört haben, können Sie die übrigen Piraten zu einem Tänzchen auffordern.

Kapverden-Schwelle

1. Mission: Crawler und Engel

Schiff: Lacewing
Geschütze: Hitman
Stingray
EMPactor
Torpedowerfer: 4 Maneater
Bonusziele: Crawler-Verstärkung zurückschlagen
Frachter mit EMPactor lahm legen

Rüsten Sie Ihren Hitman mit einem XT-Pack aus. Animal führt Sie direkt in das Crawler-Lager. Bevor Sie das Relais für die Stromversorgung zerstören, müssen Sie den Scharfschützen ausschalten. Beschützen Sie Angelina vor den Crawler-Attacken. Die Bodentruppen auf Ihrem Rückweg erledigen Sie am besten mit dem Stingray.

2. Mission: Schatzsuche

Schiff: Lacewing
Geschütze: Hitman

Den zweiten NAV-Punkt erreichen Sie nur unbeschadet, wenn Sie die kleine Steinbrücke über den Magma-See benutzen. Fahren Sie durch den Felsengang Richtung Osten und zerstören Sie das Relais hinter der Turbine (siehe Bild).

3. Mission: Der Schatz des Lopez

Schiff: Salty Dog
Geschütze: Plasma Gatling
Doom Mortar
Hitman
Torpedowerfer: 2 Maneater

Zerstören Sie die auftauchenden Geschütze. Um das eigenartige Teil vor dem Tunnel zu eliminieren, müssen Sie die Relais zerballern, die Sie links und rechts von der Hauptkreuzung finden. Mogeln Sie sich nun durch die Laserschranken und vernichten Sie das nächste Relais. Verfolgen Sie Amitab und erledigen Sie die Wachdroiden, die sich dem alten Seebären an die Fersen geheftet haben.

4. Mission: Die Ordenssöldner

Schiff: Mighty Maggie
Geschütze: Plasma Gatling
Doom Mortar
Hydra
Torpedowerfer: 4 Maneater
2 Bigbang 1

Schlagen Sie Stregas Ordenshüter zurück und achten Sie darauf, dass keine der ferngesteuerten Bomben die Harvester erreicht. Im Schlachtgetümmel ist die Hydra von sehr großer Effizienz. Die Bomber schalten Sie am einfachsten mit den Big-Bang-1-Torpedos aus. Den Tod Amitabs können Sie nicht verhindern.

5. Mission: Angelinas Offenbarung

Schiff: Mighty Maggie
Geschütze: Plasma Gatling
Doom Mortar
Hitman
Torpedowerfer: 4 BigBang 1
2 BigBang 2

Stregas zweite Angriffswelle. Erledigen Sie sämtliche Feinde und lassen Sie keine Bombe zur Harvester gelangen. Leider ist es unmöglich, Strega in diesem Level zu töten. Es gibt keine Möglichkeit, Angelina vor den tödlichen Salven der Ordenssöldner zu retten.

Neopolis

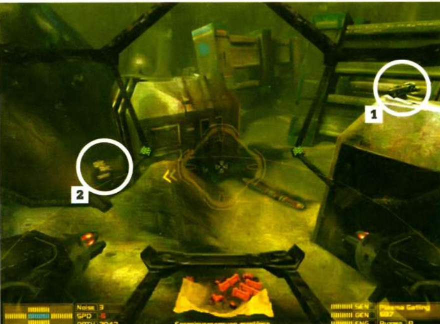
1. Mission: Deimos

Schiff: Mighty Maggie
Geschütze: Plasma Gatling
Doom Mortar
Stingray
Torpedowerfer: 4 Maneater
2 BigBang 1
Bonusziele: Ordenssöldner verfolgen

Nachdem Sie Nat zur Werft gefolgt sind, tauchen Sie in die Gräben vor den Verteidigungsanlagen ab. Schleichen Sie vorsichtig ins Innere der Anlage. Um die vielen Abwehr-Batterien auszuschalten, gehen Sie so wie in Abschnitt „So schalten Sie Geschütztürme aus" beschrieben vor. Die Turmkontrollen finden Sie meist direkt hinter der Verteidigungslinie. Bewachen Sie die Eerie beim Andockmanö-



8. Mission: Redbeards El Dorado: 1. Gehen Sie hinter der Steinsäule in Deckung und vernichten Sie die Verteidigungsanlagen. 2. Zerstören Sie die Relais hinter dem Gebäude.



1. Mission: Crawler und Engel:1. Zerstören Sie den Scharfschützen. 2. Vernichten Sie die Relais. In der bevorstehenden Crawler-Offensive müssen Sie Angelina beschützen.

Kapverden-Schwelle, 2. Mission; Schatzsuche: Um den Magma-See unbeschadet hinter sich zu lassen, müssen Sie unbedingt die schmale Steinbrücke benutzen.

Steinbrücke

ver und geleiten Sie die Deimos zurück zum Stützpunkt.

2. Mission: Das Museum der Moderne

Schiff:	Salty Dog
Geschütze:	Plasma Gatling
	Hitman
	EMPactor
	Torpedowerfer: 2 Maneater

Folgen Sie Nat zum Museum. Wenn Sie tief am Boden bleiben, ist es kein Problem, ein Relais nach dem anderen aus sicherer Entfernung zu eliminieren. Nachdem alle Verteidigungsanlagen lahm gelegt sind, fahren Sie in den Versorgungstunnel. Auf Ihrem Rückzug müssen Sie mit gutem Timing durch die Laserfallen huschen. Vor dem Museum wartet May Ling bereits darauf, Bekanntschaft mit Ihrem Hitman zu machen. Eskortieren Sie die Eerie zurück zur Andockstelle.

3. Mission: Der Öffner der Tore

Schiff:	Salty Dog
Geschütze:	Sizzler
	Hitman
	EMPactor
	Torpedowerfer: 2 Maneater

Dies ist mit Abstand die schwerste Mission des Spiels. Erledigen Sie die Verteidigungsanlagen mit der Sizzler aus der Distanz und eskortieren Sie die Eerie zur Andockstelle. In der folgenden Großschlacht gegen die Polizei müssen Sie sehr flink sein, denn die Schutzschilde der Eerie halten nur sehr wenige Treffer aus. Sparen Sie sich Ihre Torpedos für die bevorstehende Bomber-Attacke auf. Nun geht's ab in den Schacht neben dem Museum. Beweisen Sie Ihre Geschicklichkeit an den zahlreichen Laserfallen und zerstören Sie sämtliche Relais. Begeben Sie sich zurück in den Versorgungstunnel. Zu guter Letzt müssen Sie die Eerie noch sicher nach Hause geleiten.

4. Mission: Vastian Griegh

Schiff:	Mighty Maggie
Geschütze:	Laser Gatling
	Sizzler
	EMPactor
	Torpedowerfer: 2 Hammerhead
	2 Maneater

Fahren Sie zum NAV-Punkt und halten Sie sich von dort Richtung Süd-Osten. Wenn Sie sich im Kampf mit Grieghs Leibwache zu viele Treffer einhandeln, müssen Sie sich nur ein Stück vom Transporter entfernen. Grieghs Wächter bleiben stets beim Konvoi. Während Stoney andockt, müssen Sie die Jäger ablenken und das ganze Geschwader vernichten. Zusammen mit Stoney geht es nun wieder Richtung Neopolis.

5. Mission: Drakes Rache

Schiff:	Deimos
Geschütze:	Sizzler
	Hydra
	Torpedowerfer: 4 Maneater
Bonusziele:	Redbeards Leibwache vernichten

Die NAV-Punkte führen Sie direkt zu Redbeard. Füttern Sie den Gauner zuerst mit Ihren Torpedos und geben Sie ihm anschließend mit der Sizzler den Gnadenstoß.

HINWEIS: Diese Mission gibt es nur, wenn Sie Redbeard nicht im Rahmen eins früheren Levels bereits getötet haben.

Dänemarkstraße

1. Mission: Stregas Zorn

Schiff:	Mighty Maggie
Geschütz:	Laser Gatling
	Sizzler
	EMPactor
	Torpedowerfer: 4 BigBang 1
	2 BigBang 2

Strega startet einen Großangriff auf die Harvester. Schlagen Sie alle Angriffswellen zurück. Heben Sie sich die Torpedos für die Bomber auf. Die ferngesteuerten Bomben dürfen die Harvester nicht erreichen. Es gibt keine Möglichkeit, Nats Tod zu verhindern.

2. Mission: Blutrache

Schiff:	Deimos
Geschütze:	Sizzler
	Plasma Gatling
	Hitman
	Torpedowerfer: 6 BigBang 1

Der NAV-Punkt führt Sie direkt zum Kampfring, in dem Strega bereits auf Sie wartet. Im 1-zu-1-Duell haben Sie gegen die Hexe keine Chance. Fliehen Sie hinter einen der Felsen und lassen Sie sich per Zielerkennung den Standpunkt von Stregas Schiff anzeigen. Sind Ihre Schilde wieder aufgefrischt, kommen Sie kurz aus der Deckung, um der Tante ein bis zwei Sizzler-Geschosse auf den Hintern zu latzen. Nach einigen Treffern greift die tot geglaubte Angelina in den Kampf ein. Bearbeiten Sie die abgelenkte Chefin der Ordenshüter mit der Sizzler und bringen Sie alle Torpedos zum Einsatz. Achten Sie darauf, dass Angelina nicht zu oft getroffen wird.

3. Mission: Die Tränen des Engels

Schiff:	Deimos
Torpedowerfer:	McGregors Torpedo

Fahren Sie zu den NAV-Punkten. Das Felsentor gegenüber der beiden Steinengel ist der Ort, an dem Sie den McGregor-Torpedo zünden können. Viel Spaß beim Abspann! RALPH WOLLNER


Aus dieser Position können Sie McGregors Torpedo zünden und das Grab öffnen.

Medal of Honor: Spearhead

Der Zweite Weltkrieg nähert sich dem Ende und Sie sind mittendrin. Das Add-on zum genialen Allied Assault lässt Frontfeeling pur aufkommen. Dank unserer Komplettlösung führen Sie die Alliierten sicher zum Sieg.

MISSION 1: OPERATION OVERLORD

Normandy, Welcome to France

Nach der Landung heißt's sofort: Rübe einziehen. In der Scheune werden Sie sofort unter Beschuss genommen. Gehen Sie nach oben zum westlichen Fenster, um weitere Krauts abzufangen.

Draußen auf dem Acker versperren Ihnen ein paar Wachen den Zugang zum AA-Geschütz. Schaffen Sie sich die Bedrohung schnell vom Hals und klemmen Sie sich hinter das Geschütz. Von Osten rumpelt ein Lkw mit feindlichem Nachschub heran. Mit dem Geschütz ist die Sache schnell erledigt.

Achtung, oben auf der Kuppe des Waldwegs ist eine MG-Stellung, die Sie ebenfalls mit dem AA-Geschütz wegpusten können.

Wenn Sie auf die Mühle zumarschieren, tauchen hinter Ihnen neue Soldaten zwischen den Bäumen auf.

Sobald Sie sich mit den Alliierten auf dem Hügel treffen, rollt auch noch ein Panzer Marke Tiger heran. Zum Glück steht in der Nähe ein weiteres Geschütz, mit dem Sie der Situation schnell Herr werden.

Lock and Load

Stürmen Sie zunächst die Mühle und beziehen Sie Stellung an den Fenstern. Von dort können Sie die anrückenden Gegner aus Nordosten gebührend empfangen.

Kämpfen Sie sich den Weg über das Feld vor. Ziel ist die Scheune im Norden. Darin befindet sich das erste Artilleriegeschütz. Sobald das Geschütz hochgeht, rückt Verstärkung der Deutschen aus Nordosten an. Bleiben Sie daher bei den Sandsäcken vor der Scheune in Deckung.

Hinter der Brücke geraten Sie unter schweren Beschuss. Arbeiten Sie sich in die Scheune mit den Strohhaufen vor. Oben geht es durch das Fenster nach Osten weiter.

Hinter dem Tor stürmen Sie die Wohngebäude. Bleiben Sie bei Ihrem Captain, er muss um jeden Preis überleben. Ihr Vorgesetzter postiert sich im Obergeschoss an einem Fenster, um Ihnen von dort Deckung zu geben. Nehmen Sie seinen Befehl entgegen, zum Geschütz vorzustürmen. Schießen Sie auf keinen Fall verfrüht aus dem Fenster, sonst macht das Geschütz aus Ihrem Captain Hackfleisch.

Eliminate the Colonel

Wahren Sie Disziplin und geben Sie keinen Schuss ab, solange Sie im Boot sind. Warten Sie, bis Ihre Kameraden das Feuer eröffnen und stürmen Sie das Gebäude. Verlassen Sie das Haus durch die südliche Tür. Vorsicht, von Westen her stürmen weitere Deutsche heran. Die anschließende Motorradflucht des Colonels ist geskriptet. Verschwenden Sie keine Munition, da Sie ihn ohnehin nicht vom Motorrad schießen können. Folgen Sie dem Straßenverlauf. Ihr Zielobjekt versteckt sich im oberen Stockwerk des großen Gebäudes.

Bei Ihrer Flucht taucht urplötzlich ein Tigerpanzer von rechts auf. Flitzen Sie zum Abwehrgeschütz hinter der Mauer und pusten Sie damit die Mauern vor sich weg. So bekommen Sie den gegnerischen Panzer frühzeitig vor Ihr Visier.

Benutzen Sie am besten den Karabiner, um im folgenden Straßenkampf aus der Deckung heraus die postierten Deutschen aus dem Verkehr zu ziehen. Gehen Sie nicht auf offener Straße entlang, sonst enden Sie als Küchensieb.

Wenn Sie um die Kirche schleichen, achten Sie unbedingt auf den verschanzten MG-Schützen in dem Pavillon im Nordwesten. Der Kampf bei der Brücke erfordert schnelle Reaktion, da die Gegner urplötzlich aus ihrer Deckung hervorspringen und Sie unter Feuer nehmen.

Die Sprengplätze an der Brücke befinden sich rechts und links an den Stahlträgern. Laufen Sie im Eifer des Gefechts nicht daran vorbei.

MISSION 2: THE ARDENNES FOREST

Bastogne

Laufen Sie mit Ihrer Gruppe zunächst in südliche Richtung. Suchen Sie Deckung hinter den Felsen, wenn der Nebelwerfer auf Sie feuert. Nehmen Sie die Geschützstellung ein und benutzen Sie den Nebelwerfer, um die anrückenden Deutschen schon im Kettenfahrzeug hochzunehmen. Sie müssen das Kettenfahrzeug zerstören, um das nächste Skript zu aktivieren.

Marschieren Sie Richtung Norden, links der Straße. Die Deutschen lauern dort in Gräben auf Sie. Nordwestlich befindet sich der gut bewachte zweite Nebelwerfer. Feuern Sie auf die Tanks dahinter, die Explo-



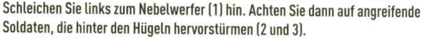


Spätestens seit Battlefield 1942 ist bekannt, dass Flaks auch hervorragend geeignet sind, um gegnerische Bodenfahrzeuge auseinander zu nehmen.



Die Krautheinis finden es gar nicht lustig, dass Sie ihre Scheune samt Inhalt abfackeln. Lassen Sie die Gegner um die Ecke stürmen und ballern Sie drauflos.




Schleichen Sie links zum Nebelwerfer (1) hin. Achten Sie dann auf angreifende Soldaten, die hinter den Hügeln hervorstürmen (2 und 3).


Sieht ruhig aus, was? Glauben Sie uns, hinter der Kuppe hocken gegnerische Soldaten. Seien Sie schlau und werfen Sie eine Granate rüber. Ein Problem weniger.

sion zerstört das Geschütz. Auf dem Turm finden Sie ein Snipergewehr.
Sie müssen nun nach Süden weiter – laufen Sie links des Waldwegs an den Felsen entlang. Sobald der Panzer auf Sie zukommt, flitzen Sie an dessen Seite und bringen blitzschnell einen Sprengsatz an. Das Ganze muss schnell passieren, sonst haben Sie Verluste in Ihren Reihen. Danach löschen Sie die Infanterie in der Nähe aus.
Pirschen Sie nach West-Nordwest weiter. Bleiben Sie links des Weges. Der Nebelwerfer wird von zwei Schützengrabenbesatzungen sowie Wachen auf dem Hügel rechts davon gedeckt.
Wechseln Sie danach die Straßenseite und arbeiten Sie sich nach Norden vor. Vor dem letzten Nebelwerfer warten drei Soldaten im Graben auf Sie. Eine gut gezielte Granate genügt, um das Problem zu beseitigen. Den Panzer müssen Sie wieder mit einem Sprengsatz ausschalten. Gehen Sie dazu beim Nebelwerfer in Deckung. Nutzen Sie Feuerpausen, um schnell zum Panzer zu sprinten, den Sprengsatz anzubringen und zu verduften. Achtung, die Panzerbesatzung ist noch am Leben und steigt aus, um Sie zu bekämpfen.
Haben Sie auch den letzten Werfer zerstört, fliehen Sie mit Ihren Männern nach Norden zum Depot. Gehen Sie dort links herum und dringen Sie in das Wachgebäude ein. Schalten Sie erst die Schützen im oberen Stockwerk aus, bevor Sie sich ins Freie wagen.
Im Zielgebäude haben sich die Deutschen hinter den Kisten und oben auf der Balustrade verschanzt. Mit dem Sturmgewehr sorgen Sie hier schnell für Ruhe.

Escorting the truck

Achten Sie peinlich genau auf die Anweisungen. Ihr Anführer sagt Ihnen, wo der nächste Feind zu erwarten ist. Wann immer Sie Luft haben, nehmen Sie auch Infanteristen mit Ihrer dicken Kanone unter Beschuss. Speichern Sie am besten nach jedem zerstörten Panzer ab.
Bei der Sequenz an der Schneewehe feuern Sie schon vom Hügel aus auf den unten postierten Nebelwerfer. Unten angekommen, nehmen Sie sofort den Wachturm auf dem Berg hinter sich aufs Korn. Behalten Sie den Blick nach hinten gerichtet, dort taucht der nächste Panzer auf.
Dieses Spielchen müssen Sie noch ein paar Mal wiederholen, bis Sie in Sicherheit sind. Ihre Kanone ist stark genug, um Bäume kaputt zu schießen. Nutzen Sie das aus, um den Gegner zu behindern.

Under Attack

Spurten Sie nach der Detonation sofort geradeaus zu dem Schützengraben. Dahinter finden Sie den verletzten Captain. Sobald Sie den Auftrag haben, den Sanitäter zu holen, rennen Sie zurück in den Graben. Warten Sie den Granathagel ab und sprinten Sie los. Sobald Sie das Pfeifen der ankommenden Granaten hören, springen Sie ins nächste Fuchsloch. Zögern Sie zu lange, stirbt Ihr Charakter.
Beim Sani angekommen, müssen Sie ihn zum Captain zurückführen. Laufen Sie, bis Sie das tödliche Pfeifen hören und gehen Sie in Deckung im ersten Schützengraben und warten Sie den Granathagel ab. Sobald er vorbei ist, reicht die Zeit gerade aus, um zum nächsten Fuchsloch zu spur-



Suchen Sie den Horizont nach solchen Wachtürmen ab und feuern Sie darauf.


Benutzen Sie den Mörser, um die anrückende Infanterie aufzureiben.



Verpassen Sie nicht die Panzerschreck. Ohne die haben Sie keine Chance.



Schemenhaft rückt der deutsche Panzer hinter der Infanteri näher. Zerstören Sie ihn.

ten. Schauen Sie sich immer wieder mal um, ob der Sani Ihnen folgt. In der Testversion blieb der Medikus manchmal an Texturen hängen.
Ihre nächste Aufgabe lautet Flankensicherung. Rennen Sie schnellstens zu dem Mörser und feuern Sie über die Köpfe Ihrer Kameraden hinweg. Die Deutschen dürfen Sie nicht überrennen. Rücken die Krauts zu nahe heran, lassen Sie den Mörser Mörser sein und wechseln zur Maschinenpistole.
Sofort müssen Sie zur linken Flanke eilen, dort ist die Kacke völlig am Dampfen. Schnappen Sie sich die Panzerschreck vom Boden, wehren aber zunächst tüchtig die heranstürmende Infanterie ab. Plötzlich taucht ein Panzer auf, jetzt aber schnell: Mit zwei Granaten ist das gute Stück zerlegt.
Sie werden danach wieder an der rechten Flanke gebraucht. Auch dort wartet ein deutscher Panzer auf seine Bestattung durch Ihre Anti-Tank-Waffe. Danach rückt sofort eine weitere Welle deutscher Infanterie heran. Benutzen Sie den Mörser und Ihre Schnellfeuerwaffe. Kein Gegner darf den Graben überqueren. Ein weiterer Panzer rückt mit den deutschen Truppen an, zerstören Sie ihn mit der Panzerschreck und laden Sie sofort nach. Kurze Zeit später erscheint ganz rechts ein Kettenfahrzeug, das Sie ebenfalls zerschrotten müssen. Halten Sie die Stellung, bis die Mission zu Ende ist.

Counter-Strike

Der Gegenangriff wird heftig. Arbeiten Sie sich mit Ihrer Gruppe auf das Dorf zu. Der Captain, den Sie finden sollen, hält sich im Inneren der roten Scheune auf. Danach müssen Sie die Kirche stürmen. Das MP40 ist dabei die beste Wahl. Ganz oben lauert ein deutscher Scharfschütze. Schalten Sie ihn aus und nehmen Sie dessen Waffe an sich. Schauen Sie aus den Fenstern und schaffen Sie sich mit dem Scharfschützengewehr alle Deutschen aus dem Weg, die ihre Nase zu weit rausstrecken.

Weiter geht's zum Hotel. Unterstützen Sie den Captain auf offener Strecke, indem Sie ihm mit dem Scharfschützengewehr decken. Bei der Hausruine kommt Ihnen ein Panzer in die Quere, da muss die Panzerschreck herhalten. Im Hotel müssen Sie beide Flügel und jedes Stockwerk durchkämmen. Mit der Maschinenpistole ist das ein leichtes Spiel.
Auf dem Rückweg zum Captain ist das Maschinengewehrnest links hinter der Ruine besetzt. Benutzen Sie das Scharfschützengewehr, um die Bedrohung zu beseitigen. Schwingen Sie Ihren Hintern an die Flak und folgen Sie der Flugbahn der Stuka. Da das Abwehrgeschütz erst langsam anlaufen muss, bis die Kugeln fliegen, geben Sie einfach Dauerfeuer und erwarten die Stuka aus vollen Rohren feuernd.

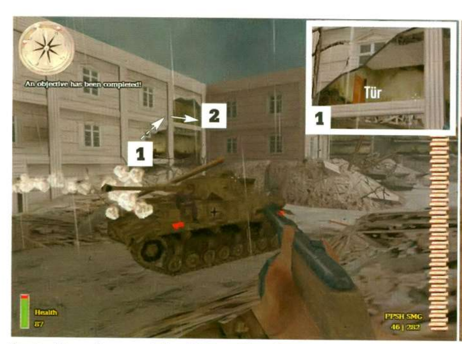
MISSION 3: ROAD TO BERLIN

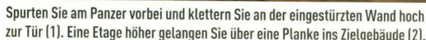
Welcome to Berlin

Laufen Sie nach Süden. An der Ecke halten Sie kurz inne und suchen die Umgebung mit Ihrem Scharfschützengewehr ab. So können Sie sich schon vorab einigen Ärger vom Hals schaffen. Wenn Sie nach Osten blicken, erkennen Sie weit hinter dem Lkw ein MG-Nest. Erledigen Sie den Soldaten dahinter und die Wache neben dem Lkw. Den Lkw können Sie ignorieren, es bringt nichts, ihn zu sprengen.
Arbeiten Sie sich weiter Stück für Stück vor und halten Sie mit der Zieloptik Ihres Scharfschützengewehrs nach Gegnern Ausschau.
Sobald Sie das Kettenrasseln eines Panzers hören, drehen Sie sich um und laufen zurück. Ein Tigerpanzer hat Ihre Verfolgung aufgenommen. Laufen Sie an ihm vorbei und heften einen Sprengsatz daran. Da es in Strömen regnet, müssen Sie den Sprengsatz mit einem Gewehr-



Der Captain (links) gibt Ihnen den Hinweis: Klettern Sie die Leiter hoch, um den Scharfschützen unter dem Dach auszuschalten.




Spurten Sie am Panzer vorbei und klettern Sie an der eingestürzten Wand hoch zur Tür (1). Eine Etage höher gelangen Sie über eine Planke ins Zielgebäude (2).



Panzer ohne Ende – bei Ihrer unruhigen Fahrt durchs zerbombte Berlin müssen Sie mit Überraschungen wie hier rechnen. Der Tiger bricht urplötzlich durch die Wand.

schuss auslösen. Wenn Ihnen das zu aufwendig ist, lautet die Alternative einfach: Flucht nach vorne.
Achten Sie auf das große Gebäude im Süden. Dort ist eine Flak stationiert. Damit schalten Sie den nächsten Panzer im Handumdrehen aus. Das abgestürzte Flugzeug liegt nordöstlich der Flak. Schnappen Sie sich von dort die Karte und laufen in Richtung Flakgebäude zurück.

Retrieved Papers from the Plane

Gehen Sie von der Flak aus am rechten Schuttwall nach Osten weiter. Dort rollt Ihnen ein weiterer Panzer entgegen. Locken Sie ihn zur Flak zurück und zerlegen ihn damit.
In dem Haus mit dem grauen, geparkten Auto davor können Sie fünf Sprengsätze ergattern, die allerdings von drei Soldaten bewacht werden. Marschieren Sie nach Süden weiter. Achten Sie auf Scharfschützen in und auf den Häusern.
Wenn Sie in Richtung des großen Steinbogens laufen, kommt zunächst ein Lkw, danach ein Tigerpanzer angerumpelt. Erledigen Sie schnell die Besatzung des Lkws und heften Sie im Vorbeilaufen einen Sprengsatz an den Panzer. Mit einer gezielten Salve jagen Sie die Stahlkiste in die Luft.

Entering the Chancellery Building

Hinter dem Steinbogen ist gleich links eine Einbuchtung, aus der der Panzer hervorgekrochen kam. In der aufgerissenen Hauswand ist links eine Tür, die ins Archivgebäude führt. Wenn Sie den Safe aufgespürt haben, benötigen Sie noch die Kombination. Die liegt im Zimmer schräg gegenüber. Sobald Sie die Agentenliste haben, erledigen Sie die drei Soldaten draußen vor dem Gebäude durchs Fenster.
Wer das Ganze spektakulärer haben will, geht nicht durch die Hintertür in das Gebäude, sondern arbeitet sich hinter dem Steinbogen weiter in Richtung Westen vor. Dort bekommen Sie es mit vier Tigerpanzern zu tun. Kein Zuckerschlecken. Wenn Sie die Ruinen bis ganz nach Westen durchlaufen und dann nach Süden abbiegen, sehen Sie hinten rechts eine weitere Flakstellung. Die langsame Feuerrate reicht allerdings nicht aus, um damit alle vier Panzer zu zerstören. Erledigen Sie daher zuerst alle Infanteristen, die Sie mit dem Scharfschützengewehr erfassen können. Gehen Sie nun um den großen Schuttwall herum, spurten Sie auf den Panzer auf dem Platz zu, verpassen ihm einen Sprengsatz und jagen ihn in die Luft. Eilen Sie jetzt zur Flak. Die drei anrückenden Panzer bekommen Sie damit klein.

Half Way Home

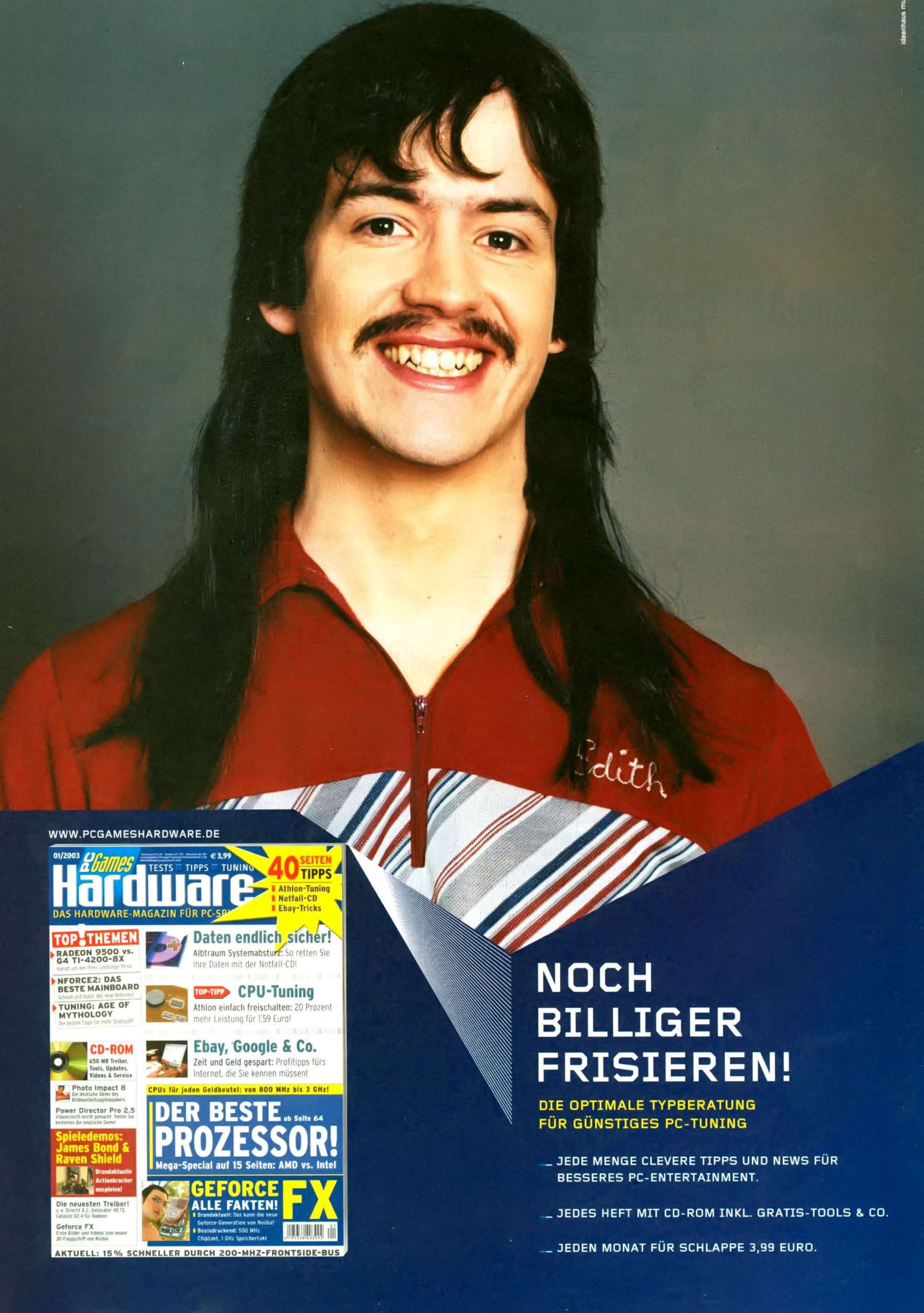
Tasten Sie sich immer nur Stück für Stück vor, bis sich die Deutschen bemerkbar machen. So wissen Sie, wohin Sie feuern müssen. Zielen Sie bei den schwächeren PzKpfwIV-Panzern möglichst auf den Turm, dort ist der Panzer am verwundbarsten. Die Tiger halten dagegen mehr Treffer aus. Wenn die Gegner von festen Positionen aus feuern, fahren Sie kurz aus Ihrer Deckung raus, feuern eine Panzergranate ab und ziehen sich fürs Nachladen etwas zurück. Machen Sie oft von der Schnellspeicherung Gebrauch, um nicht durch eine böse Überraschung wieder von vorn anfangen zu müssen.

The Last Stand

Wenn Sie die Meldung der Alliierten erhalten, feuern Sie schnell auf die südliche Brücke links von sich, auf der ein deutscher Panzer stationiert ist. Fahren Sie dann zu Ihren Kollegen rüber und drehen sich sofort mit Ihrem Panzer um. Fahren Sie nahe zur Brücke und postieren Sie sich dort. Erledigen Sie alle anrückenden Infanteristen mit dem Bord-MG. Versuchen Sie, so viele Panzer wie möglich aus dem Verkehr zu ziehen, um die Verluste in den eigenen Reihen zu minimieren. STEFAN WEISS



Von dieser Position aus nehmen Sie die Gegner auf der Brücke sowie die heranstürmenden Truppen locker auseinander.



ideenhaus
Edith
WWW.PCGAMESHARDWARE.DE
01/2003
PC Games Hardware
TESTS TIPPS TUNING
€ 3,99
40 SEITEN TIPPS
Athlon-Tuning
Notfall-CD
Ebay-Tricks
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SP
TOP THEMEN
RADEON 9500 vs. G4 TI-4200-8X
NFORCE2: DAS BESTE MAINBOARD
TUNING: AGE OF MYTHOLOGY
Daten endlich sicher!
Albtraum Systemabsturz: So retten Sie Ihre Daten mit der Notfall-CD!
TOP-TIPP
CPU-Tuning
Athlon einfach freischalten: 20 Prozent mehr Leistung für 1,59 Euro!
CD-ROM
650 MB Treiber, Tools, Updates, Videos & Service
Ebay, Google & Co.
Zeit und Geld gespart: Profitipps fürs Internet, die Sie kennen müssen!
Photo Impact 8
Power Director Pro 2.5
CPUs für jeden Geldbeutel: von 800 MHz bis 3 GHz!
DER BESTE ab Seite 64
PROZESSOR!
Mega-Special auf 15 Seiten: AMD vs. Intel
Spieledemos: James Bond & Raven Shield
Brandaktuelle Actionkracher anspielen!
GEFORCE FX
ALLE FAKTEN!
Die neuesten Treiber!
Geforce FX
AKTUELL: 15% SCHNELLER DURCH 200-MHZ-FRONTSIDE-BUS
NOCH BILLIGER FRISIEREN!
DIE OPTIMALE TYPBERATUNG FÜR GÜNSTIGES PC-TUNING
_ JEDE MENGE CLEVERE TIPPS UND NEWS FÜR BESSERES PC-ENTERTAINMENT.
_ JEDES HEFT MIT CD-ROM INKL. GRATIS-TOOLS & CO.
_ JEDEN MONAT FÜR SCHLAPPE 3,99 EURO.

HARDWARE

Compad MouseBean



Die flexible Gummihalterung wird an die Maus geklebt. Die Handauflage kann nach Wunsch auch abgenommen werden.

Zubehör | Compad bietet mit dem MouseBean eine flexible Handballenauflage mit Luftkissenpolster an. Das Gerät wird der Maus direkt ans Hinterteil geklebt. Den praktischen Handhalter können Sie für 12 Euro bei Compad bestellen.
Info: Compad, 089-665150 (www.com-pad.com)

5.1-Sound-System Home Cinema



Guillemots 5.1-System besitzt einen Dolby-Digital-Verstärker.

Sound | Rund 180 Euro kostet das neue 5.1-Boxensystem von Hercules. Dank eingebautem Dolby-Digital-Dekoder liefert das 60 Watt starke System auch im Wohnzimmer Heimkino-Sound. Das System besitzt analoge Eingänge sowie je einen digitalen in optischer und koaxialer Bauform. Eine Infrarot-Fernbedienung wird mitgeliefert.
Info: Hercules, 0190-662789 (de.hercules.com)

V9280 Video Suite



Die Ti-4200-8X von Asus wird von einem temperaturgeregelten Grafikkartenlüfter gekühlt.

Grafik | Die neue Geforce4 Ti-4200-8X (Codename NV28) ist mit 275 MHz getaktet, während ihr Speicherpolster (128 MByte DDR-SDRAM) mit effektiv 512 MHz arbeitet. Die Platine besitzt zwei DVI-Ausgänge, einen TV-Ausgang und einen TV-Eingang. DVI-VGA-Adapter und eine Kabelpeitsche für die TV-Anschlüsse werden mitgeliefert – ebenso wie ein Software-Videorekorder. Die Platine kostet 290 Euro.
Info: Asus, 02102-95990 (www.asuscom.de)

Dämm-Matten Professional Set



Zubehör | Um PC-Lärm zu vermeiden, bietet Innovatek ein Set aus sieben geräuschdämmenden Matten an, die Sie in Ihrem PC-Gehäuse verkleben können. Das Paket besteht aus vier Matten aus Wollfilzpappe mit Graphitschicht und Noppenschaum-Oberfläche sowie drei Dämm-Matten aus Weichschaum mit Oberflächenveredelung. Die Matten sind selbstklebend und temperaturbeständig bis 90 Grad. Das Professional Set kostet knapp 30 Euro.
Info: OC-Card, 05141-35702 (www.oc-card.de)

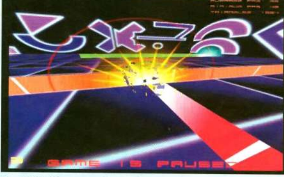


BESSERWISSER

BERND HOLTMANN ÜBER SINNLOSE HARDWARE

Nie wieder neue Grafikkarten!

Wozu? Wozu eine Geforce4 Ti-4600? Wozu 128 MByte Grafikspeicher? Wer braucht DirectX 9? Der Grund für meine tief greifende Unsicherheit ist ein drei Megabyte kleines Freewarespiel namens *glTron*. Das basiert auf dem 80er-Jahre-Kinofilm *Tron* mit Jeff Bridges und Bruce Boxleitner. Sie erinnern sich? Kleine bunte Autos ziehen auf einem begrenzten Spielfeld eine digitale Mauer hinter sich her und müssen Frontalcrashs vermeiden. Mit spartanischer Grafik und dem sich ständig wiederholenden Billo-Soundtrack macht das Ding trotzdem so viel Spaß wie kein anderes aktuelles 3D-Spiel. Alleine spielen macht aber keinen Spaß. Wenn Sie also mit einem Freund mal vor dem PC sitzen, die Mittagspause nicht alleine verbringen wollen oder der Informatik-Unterricht langweilig ist, nehmen Sie sich das Spiel mit: drei MByte, herunterzuladen von www.gltron.org. Viel Spaß wünscht Ihr MCP.



Spaß für die ganze Familie? Logisch – bei glTron können Sie mit bis zu vier Spielern um die Wette fahren.

Nummer 5 lebt!

Die fünfte Generation: Nvidias neuer 3D-Chip Geforce FX kommt vermutlich schon Ende Januar auf entsprechenden Grafikkarten in den Handel.



Das ausgetüftelte Kühlsystem des Geforce FX ist eine Heatpipe-Konstruktion, die die warme Luft direkt aus dem Gehäuse bläst.



Hier sehen sie eine Geforce-FX-Platine ohne die riesige Lüfterkonstruktion. Später findet ein massiver Kupferkühler seinen Platz auf dem Grafikchip.

500 bis 600 Euro werden sie kosten, die ersten Grafikkarten mit Nvidias brandneuem Geforce-FX-Grafikchip. Bisher geisterte er lediglich unter dem Codenamen „NV30“ oder „Geforce 5“ durch die Medien, konkrete Informationen gab es bis Ende November noch nicht. Durch einen kleineren Fertigungsprozess (13-Mikrometer-Fertigung) und die Kupfer-Herstellung will Nvidia immerhin 500 MHz Chiptakt aus dem Top-Modell des Geforce FX herauskitzeln.

WAS IST NEU?

Im Vergleich zum Geforce4 Ti hat Nvidia die Pixelpipelines von vier auf acht verdoppelt. Das bedeutet aber nicht, dass sich auch die Leistung verdoppelt. Pro Sekunde berechnet der Geforce FX bis zu vier Milliarden Pixel (4 GPixel/s). Dazu benötigt die Platine aber Strom – und zwar direkt vom Netzteil des PCs. Wie beim Radeon 9700 Pro befindet sich auch auf Nvidias neuen Karten ein Stromstecker.

COOLE SACHE

Wo viel Strom verbraucht wird, entwickelt sich auch viel Wärme. Die wird auf den Geforce-FX-Karten durch einen ungefähr ein Kilo schweren kupfernen Sandwichkühlkörper abgeleitet. Er umfasst die Grafikkarte und bedeckt dabei den Grafikchip und den Speicher. Dort werden drei Heatpipes eingesetzt, um die Hitze vom Chip an Kupferlamellen abzugeben. Die Lamellen werden von dem kanalisierten Luftstrom eines Lüfters gekühlt – und der bläst die warme Luft direkt aus dem Gehäuse. Die Lüftung nimmt übrigens den PCI-Slot unter dem AGP-Steckplatz in Beschlag, so dass Sie dort keine Platine mehr nachrüsten können. PC-Gehäuse werden also weniger stark aufgewärmt als mit bisherigen High-End-Grafikarten. Damit der Lüfter der Platine nicht stets auf Volllast läuft, passt die neue FX-Flow-Technik die Drehzahl je nach Chip-Hitze an.

WIE IM KINO

Die Chipstruktur mit dem Namen „Cine FX“ ist nicht nur DirectX-9-kompatibel, sondern soll dessen Voraussetzungen noch übertreffen. Das scheint auch der Fall zu sein, denn die bisherigen Daten sind erstaunlich. Die Pixel-Shader-Architektur kann bis zu 1.024 Direct3D-Befehle verarbeiten, während Atis Radeon 9700 nur 96 Instruktionen pro Rechendurchgang verarbeitet. Die Pixel-Shader-2.0-Spezifikation meistert der Geforce FX locker. Dazu gibt es eine verbesserte Vertex-Shader-Einheit und neue Kantenglättungsmodi 6XS und 8X, die aber wohl nicht so hochqualitativ ausfallen wie die des Radeon 9700 (Pro) von Ati. Der anisotrope Filter der Geforce4-Ti-Serie (8X) wird beibehalten und durch eine leistungsoptimierte Variante ergänzt, die je nach Lage und Texturart der Polygone die Berechnungsweise festlegt.

DIE LEISTUNG

Auf dem Prototypen waren eigene Leistungsmessungen verboten. Deshalb sind alle Leistungsaussagen zum Geforce FX nicht bestätigt. Nvidias Firmenbenchmarks versprechen aber die doppelte bis dreifache Leistung gegenüber einer Geforce4 Ti – natürlich unter ausgewählten Bedingungen (aktivierte Kantenglättung, hohe Auflösung, 8fache anisotrope Filterung). BERND HOLTMANN

Der Technikvergleich

	Geforce4 Ti-4200-8X	Geforce FX (NV30)	Radeon 9500	Radeon 9700 Pro
Transistorenzahl	63 Mio.	125 Mio.	107 Mio. (teils ungenutzt)	107 Mio.
Chiptakt	250 MHz	Bis 500 MHz	275 MHz	325 MHz
Speichertakt (effektiv)	513 MHz	Bis 1.000 MHz	540 MHz	620 MHz
Speicher-Interface	128 Bit, DDR-I	128 Bit, DDR-II	128 Bit, DDR-I	256 Bit, DDR-I
Zykluszeit	4 ns oder besser	1,8 bis 2,2 ns	3,6 ns oder besser	2,9 ns
Externer Stromanschluss	Nein	Ja	Ja	Ja
Pixel-Pipelines	4	8	4	8
Texturen pro Takt/pro Pass	2/4	1/16	1/16	1/16
Vertex-Shader-Einheiten	2 (125 Mio. Eckpunkte/s)	3 (375 Mio. Eckpunkte/s)	4 (275 Mio. Eckpunkte/s)	4 (325 Mio. Eckpunkte/s)
Anisotroper Texturfilter	Bis 8:1 trilinear	Bis 8:1 trilinear	Bis 16:1 trilinear	Bis 16:1 trilinear
Preis	€ 220,-	€ 500,- bis 600,-	€ 230,-	€ 450,-
Verfügbarkeit	Erhältlich	Februar	Erhältlich	Erhältlich



Sind die flach, Mann!

Mit dem Notebook auf die LAN-Party? Gar nicht so abwegig, wie wir im Test festgestellt haben. Unglaublich, dass sich die Taschen-PCs bei 3D-Games nicht vor den großen verstecken müssen.

Der reguläre PC-Spieler verschwendet an Notebooks keinen einzigen Gedanken, oder? Dabei sind die kleinen Arbeits-PCs im Laufe der vergangenen Jahre nicht nur immer schneller geworden, sondern können heute bedingt mit Desktop-PCs konkurrieren. Wir haben uns fünf aktuelle Notebooks mit zwei verschiedenen Grafikchip-Arten in die Redaktion geholt und durch unsere Testprozedur gejagt.

DIRECTX 8 – EINGEBAUT

Der Mobility Radeon 9000 ist der erste DirectX-8-Grafikchip für Notebooks. Seine Einführung lief erstaunlich schnell ab – ein Hauptgrund ist vermutlich die Tatsache, dass Notebook-Hersteller den alten Mobility-Radeon-7500-Chip (DirectX 7) einfach durch den neuen austauschen können, denn die beiden Modelle sind pinkompatibel. Das bedeutet für die Notebook-Hersteller natürlich weniger Arbeit. Kein Wunder, dass sich unter den Anbietern solcher Notebooks Hersteller wie Medion (MSI), Dell, Gericom, Vobis und Actebis (Targa und Peacock) befinden.

NVIDIA – NE, NE

Wie im Desktop-Bereich kämpfen die Grafikchip-Hersteller auch im Notebook-Sektor mit harten Bandagen. Die kalifornische Chipschmiede Nvidia hat zurzeit allerdings einen schweren Stand. Ihr aktueller High-End-Chip Geforce4 460 Go basiert immer noch auf der DirectX-7-Technik und ist gegenüber dem 440 Go lediglich höher getaktet. Bisher hat Toshiba mit dem Satellite 5100-503 das einzige Notebook mit aufgebohrtem Grafikchip im Angebot. Die Namen der verwendeten Chips machen es deutlich – sie stammen von Desktop-Prozessoren ab, die mittlerweile auf Mittelklasse-Grafikkarten verkauft werden. Der Geforce4 Go basiert auf dem Geforce4 MX und der Mobility Radeon 9000 auf dem Radeon 9000.



Bei so viel Technik auf kleinem Raum staut sich die Hitze gerne im Notebook. Vobis setzt ein Heatpipe-System ein, um die Innentemperatur des Gerätes zu senken.

Was kann der denn schon alles?

Wir haben die Baby-Sparte der 3D-Grafikchips unters Techno-Mikroskop gelegt und vergleichen die aktuellen Laptop-Grafikchips. Als separate Grafikkarten können Sie die allerdings nicht kaufen.

	Mobility Radeon 9000 (32 MB)	Mobility Radeon 9000 (64 MB)	Geforce4 440 Go	Geforce4 460 Go
Transistoren	36 Millionen	36 Millionen	29 Millionen	29 Millionen
Fertigungsprozess	0,15 mm	0,15 mm	0,15 mm	0,15 mm
Rendering-Pipelines	4	4	2	2
Vertex Shader 1.1	Ja	Ja	Nein	Nein
Pixel Shader 1.4	Ja	Ja	Nein	Nein
Taktfrequenz GPU	240-250 MHz	240-250 MHz	220 MHz	250 MHz
Taktfrequenz Speicher	400-440 MHz	400-440 MHz	440 MHz	500 MHz
Speicherinterface	64 Bit	128 Bit	128 Bit	128 Bit
Speicherbandbreite	3,2-3,5 GB/s	6,4-7,0 GB/s	7,0 GB/s	8,0 GB/s

HIRNSCHMALZ

Der Mobility Radeon 9000 verfügt über Hardwareeinheiten, um DirectX-8.1-Shader zu berechnen (Vertex Shader 1.1, Pixel Shader 1.4). Der Vorteil liegt in der 3D-Bildqualität bei unterstützten Spielen – so sieht das Wasser in *Morrowind* auf einer DirectX-8-Grafikkarte wesentlich besser aus. Geometrieberechnungen nach DirectX-7-Norm (Hardware T&L) werden übrigens vom Vertex Shader emuliert. Der Geforce4 Go kann hier lediglich auf eine fixe T&L-Einheit zurückgreifen. Diese unterstützt weder Vertex Shader noch Pixel Shader. Auf dem Notebook-Markt steht Nvidia also auf verlorenem Posten – zumindest bis im ersten Quartal 2003 der Mobile Geforce4 Ti-4200 auf den Markt kommt. Er soll bis zu 30 Prozent schneller sein als der Mobility Radeon 9000.

MUSKELPAKETE

Wie schnell die 3D-Grafik auf einem Notebook allerdings ist, hängt nicht nur von den technischen Features ab. Der Fertigungsprozess ist wichtig (je kleiner, desto weniger Abwärme und umso mehr MHz sind möglich). Auch die Taktfrequenzen von Grafikchip und Speicher, die Zahl der Rechen-Pipelines sowie die Informationen über das Speicherinterface sind ausschlaggebend. Die Details zu den Grafikchips finden Sie in der Tabelle „Was kann der denn schon alles?". Die Taktfrequenz des Mobility Radeon 9000 liegt zwischen 240 und 250 MHz, der Speichertakt zwischen 400 und 440 MHz. Das liegt vor allem an den unterschiedlichen Designs der Notebooks, bei denen nicht nur die Wärmeentwicklung des Chips, sondern auch dessen Energieverbrauch beachtet werden muss.

Die 128-MB-Versionen sind nur über eine 64-Bit-Datenleitung an den Grafikspeicher angebunden. Das begrenzt die 3D-Leistung des Chips. Mehr 3D-Leistung bieten die 64-MByte-Versionen mit dem 128-Bit-Interface.

CARMACK SPRICHT

John Carmack, Technical Director bei id Software, programmiert derzeit fleißig am Horror-Shooter *Doom 3*. „Unsere momentane Arbeit besteht darin, *Doom 3* gut an verschiedene High-End-Desktop-Grafikkarten anzupassen. Deshalb ist es ziemlich aufregend, es auf einem Notebook zu probieren und trotzdem ein gutes Ergebnis zu sehen. Der M9 [Codename für den Mobility Radeon 9000, Anmerkung der Redaktion] kann aktuelle Spiele bei höchster Detailstufe darstellen. Und auf ihm wird auch die kommende Generation an Spielen laufen." Wir nehmen an, dass das allerdings nur auf die schnelleren 128-Bit-Versionen mit 64 MByte Grafikspeicher zutrifft. Im Nvidia-Lager sind lediglich der Geforce4 440 Go mit 220 MHz und der Geforce4 460 Go mit 250 MHz Chiptakt interessant. *Doom 3* wird mit den beiden Grafikchips vermutlich keine gute 3D-Leistung liefern.

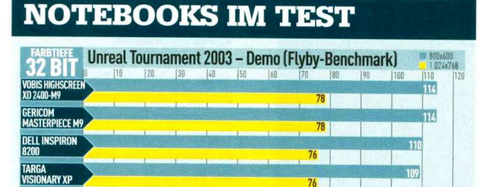
„SIE, SIE, SIE STROMSPARER!"

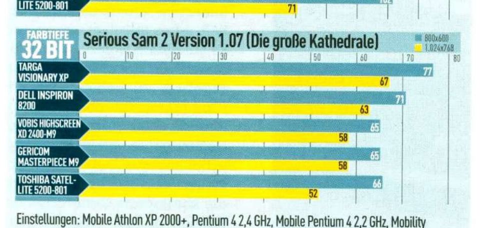
Um Strom zu sparen, schalten die Mobil-Chips nicht benötigte Teile einfach ab. Ein bestimmter Chipteil erkennt, welches Feature (2D/3D-Teil, MPEG2-Einheit, zweiter Video-Ausgang) gerade nicht verwendet wird und kappt die Stromzufuhr. Dieser Teil kann über die Energieoptionen von Windows XP auch die Taktfrequenz des Chips regulieren, zum Beispiel wenn Sie nur auf dem Windows-Arbeitsplatz arbeiten.

TARGA VISIONARY XP

In diesem Notebook steckt ein Mobile Athlon XP 2000+ auf einer KT333-Hauptplatine. Er besitzt 256 MB DDR-SDRAM (PC266), ein mit 15 Zoll recht großes Display, auf dem Auflösungen mit 1.024x768 Pixeln möglich sind. Praktisch für externe Datenträger sind die Schnittstellen für USB 2.0 und Firewire. Der CD-Brenner liest übrigens auch DVDs – eine passende Kombination, mit der Sie unterwegs auch DVD-Filme anschauen und trotzdem Ihre Daten sichern können. Die Stromspar-Funk-

NOTEBOOKS IM TEST





Einstellungen: Mobile Athlon XP 2000+, Pentium 4 2,4 GHz, Mobile Pentium 4 2,2 GHz, Mobility Radeon 9000, 256 MB/512 MB DDR-SDRAM, Windows XP

***Fazit:** Das günstige Targa-Notebook gewinnt in Serious Sam 2, muss sich in Unreal Tournament 2003 aber vom Gespann Gericom-Vobis geschlagen geben.*

tion von Grafikkarte und Prozessor arbeitet offenbar sehr effektiv, denn ohne Netzteil lief das Notebook immerhin 150 Minuten. Damit erreicht es den zweiten Platz, direkt hinter dem Toshiba Satellite 5200-801. Der Preis des Targa ist mit knapp 1.700 Euro allerdings unschlagbar. Keine Frage – das ist uns den PC-ACTION-Preistipp wert.

VOBIS HIGHSCREEN XD 2400-M9

Rund 300 Euro teurer ist das Vobis-Notebook, das ebenfalls auf den Mobility Radeon 9000 setzt. Der verwendete Pentium 4 ist mit 2.400 MHz getaktet, besitzt allerdings keine Stromsparmechanismen. Hier hat man einfach die Desktop-Variante eingesetzt. Als Hauptplatine verwendet Vobis ein Mainboard mit Sis-645DX-Chipsatz. Punktabzug gibt es trotzdem. Denn obwohl die Hauptplatine DDR333-Speicher unterstützt, setzt man nur DDR266 ein – 256 MByte. Die 20-Gigabyte-Festplatte ist recht klein geraten. Die Spiele-Performance ist sehr gut, auch wenn das Notebook nicht ganz so lange mitspielt wie das Targa. Nach 112 Minuten war der Akku leer.

GERICOM MASTERPIECE M9

Dieses Notebook ist fast baugleich mit dem Highscreen-Gerät. Allerdings hat ihm Gericom nicht nur ein silbernes Outfit, sondern auch 512 MB DDR-SDRAM und eine doppelt so große Festplatte (40 GB) spendiert. Im Inneren rechnet wiederum ein Pentium 4 mit 2,4 GHz in der Desktop-Version – auf einem Mainboard mit Sis-645DX-Chipsatz. Die marginalen Änderungen rechtfertigen den um knapp 350 Euro höheren Preis nicht.

DELL INSPIRON 8200

Das Inspiron 8200 von Dell wird von einem Intel-Mainboard mit 845MP-Chipsatz und einem Mobile Pentium 4 mit 2,2 GHz Taktfrequenz betrieben. 512 MB DDR-SDRAM dienen als Speicherpolster, die 40-GB-Festplatte als vergleichsweise großes Datenlager. Bemerkenswert ist die maximale Auflösung des Displays. Bei 15-Zoll-Diagonale meistert es Auflösungen bis zu 1.600x1.200 Pixel. Es hat einen besonders hohen Einblickwinkel, eine gute Kontrastleistung und niedrige Reaktionszeit. Die hochwertige Ausstattung hat allerdings ihren Preis: 3.600 Euro.

TOSHIBA SATELLITE 5200-801

Dieses Notebook verwendet den seltenen Geforce4 460 Go, der mit 250 MHz getaktet ist und 64 MB Grafikspeicher mit effektiv 500 MHz anspricht. Wie beim Inspiron kommt auch hier ein Pentium 4 Mobile zum Einsatz, der mit 2,0 GHz allerdings etwas langsamer ist. Ihm zur Seite stehen 512 MB DDR-SDRAM und eine für Notebooks zeitgemäße 60-GB-Festplatte. Ein Highlight ist der eingebaute DVD-Brenner (DVD-R/-RW) sowie der brillante 15-Zoll-Bildschirm, der eine maximale Auflösung von 1.600x1.200 Bildpunkten unterstützt.
Ego-Shooter laufen auch hier ohne sichtbare Schlieren. Nicht von schlechten Eltern ist auch der Preis – mit 3.700 Euro ist das Satellite 5200-801 das teuerste Notebook im Test.

BERND HOLTMANN

FÜNF NOTEBOOKS IM SPIELE-TEST

PC ACTION GOLD — PC ACTION PREISTIPP

	Satellite 5200-801	Visionary XP	Inspiron 8200	Masterpiece M9	Highscreen XD 2400-M9
Hersteller/Preis	Toshiba/ca. € 3.700,-	Targa/ca. € 1.680,-	Dell/ca. € 3.600,-	Gericom/ca. € 2.147,-	Vobis/ca. € 1.800,-
Info-Telefon	01805-224240	00800-08274272	0800-3355661	0043732-76640	01805-909100
Akkulaufzeit durchschn.	192 Min.	151 Min.	118 Min.	111 Min.	112 Min.
Preis/Leistung	Ausreichend	Sehr gut	Befriedigend	Befriedigend	Gut
Prozessor	Intel Mobil P4 2,0 GHz	Mobile Athlon XP 2000+	Mobile Intel P4 2,2 GHz	Intel P4 2,4 GHz (Desktop)	Intel P4 2,4 GHz (Desktop)
Mainboard-Chipsatz	Sis 645DX	VIA KT333	Intel 845MP	Sis 645DX	Sis 645DX
Arbeitsspeicher	512 MB DDR-SDRAM	256 MB DDR-SDRAM	512 MB DDR-SDRAM	512 MB DDR-SDRAM	256 MB DDR-SDRAM
Grafikchip (Speicher)	Nvidia Geforce4 460 Go (64 MB)	Mobility Radeon 9000 (64 MB)	Ati Mobility Radeon 9000 (64 MB)	Ati Mobility Radeon 9000 (64 MB)	Ati Mobility Radeon 9000 (64 MB)
Festplatte	60 GB (UDMA/100)	40 GB (UDMA/100)	40 GB (UDMA/100)	40 GB (UDMA/100)	20 GB (UDMA/100)
CD-Laufwerk und Brenner	24X CDR, 12X CDRW, 24X CDROM	16X CDR, 10X CDRW, 24X CDROM	8X CDR/CDRW, 24X CDROM	8X CDR/CDRW, 24X CDROM	8X CDR/CDRW, 24X CDROM
DVD-Laufwerk/Brenner	8X DVD, 4X DVD-R/-RW, 1X DVD-RAM	8X DVD	8X DVD	16X DVD	16X DVD
LCD-Display	15 Zoll (Auflösung: 1.600x1.200)	15 Zoll (Auflösung: 1.024x768)	15 Zoll (Auflösung: 1.600x1.200)	15 Zoll (Auflösung: 1.400x1.050)	15 Zoll (Auflösung: 1.400x1.050)
Verarbeitung	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut	Gut
Erweiterbarkeit	Gut	Sehr gut (USB 2.0, Firewire)	Gut (Firewire, Seriell)	Befriedigend (Firewire, PS/2)	Befriedigend (Firewire, Digital-Audio-Out)
Ergonomie	Sehr gut	Gut (flache Handballenauflage)	Sehr gut (großes Touchpad)	Gut (flache Handballenauflage)	Gut (flache Handballenauflage)
Spiele-Performance	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Wertung	Testsieger dank dicker Ausstattung 94%	Ein preiswertes und schnelles Notebook 88%	Keine bessere Performance als unser Preistipp 86%	Dezent verbesserte Version des XD 2400-M9 84%	Gut und preiswert; kleine Festplatte 84%



Er hat's in der Hand: Das runde Teil nennt sich „Wafer". Daraus entstehen Prozessoren.

Foto: action press/AMD; Montage: Carola Giese

Verwähl dich nicht!

Wir haben keine Ahnung, ob unser Kanzler einen Pentium 4 oder Athlon XP besitzt. Wir wissen aber, was er sich kaufen sollte!

Der Glaubenskrieg zwischen Intel- und AMD-Anhängern ist mit der Bundestagswahl vergleichbar. Stammwähler lassen sich durch Argumente nicht von einer anderen Partei überzeugen. Anders verhält es sich mit den Wechselwählern, denn die informieren sich erst, bevor sie ihre Kreuze machen. Intelligent! So wie PC-ACTION-Leser, die sich bei uns über Prozessoren informieren. Wir haben den beiden größten CPU-Produzenten der Welt über die Schulter geschaut: Wer baut die schnellsten? Welche Mainboards sind empfehlenswert? Und natürlich: Welche Plattform bietet die beste Spiele-Performance.

VIER GEWINNT

Erst vor kurzem hat Intel vier neue Chipsätze für seinen Pentium 4 auf den Markt gebracht. Die werden, wie bei Chipsätzen üblich, an Mainboardhersteller verkauft und von denen als Herzstücke auf ihren Hauptplatinen verbaut. Der 845PE gleicht seinem Vorgänger 845E bis auf die bessere Speicherunterstützung von DDR333 – und genau das macht ihn für PC-Spieler so interessant. Durch die höhere Speicherbandbreite (2,7 statt 2,1 GByte/s bei DDR266) gewinnen Sie nämlich bis zu zehn Prozent 3D-Performance. Das schlägt sich bei unseren Spiele-Benchmarks mit einem dementsprechenden deutlichen Performance-Plus nieder. Vor allem speicherintensive Spiele wie *Dungeon Siege* und *Mafia* profitieren von dieser Verbesserung. Aber seien Sie wachsam beim Kauf einer neuen Hauptplatine: PC333-Speicher arbeitet nur mit den neuen Pentium-4-Prozessoren und Mainboards mit 533 MHz Frontside-Bus bei voller Leistung. In den alten Modellen mit 400 MHz Frontside-Bus schafft selbst PC333-Speicher nur die Leistung von PC266-Speicherriegeln.

REST VOM FEST

Nicht empfehlenswert sind Mainboards mit integrierter

Grafik, wie Intels Chipsatz-Debütanten 845GE und 845GV. Ihre 3D-Leistung ist einfach schlecht. Beim Test auf einem Pentium 4 mit 2.800 MHz und einem 845GL-Mainboard lieferte *Unreal Tournament 2003* lediglich zehn Bilder pro Sekunde. Lächerlich, denn auf einem mageren 1.200-MHz-Pentium-III mit einer schnellen Geforce4 Ti-4200 liefert die gleiche Benchmark stolze 31 Bilder. Wer auf den integrierten Grafikkern nicht verzichten will, wählt das kleinere Übel: den 845GE. Der lässt sich durch den AGP-Slot auch im Nachhinein mit einer besseren AGP-Grafikkarte aufrüsten. Im Vergleich zum 845GV mit PC266-Speicher ist der 845GE ebenfalls besser ausgestattet. Denn dieser unterstützt PC333-Speicher.

DA FÄHRT MEIN RAMBUS

Die beste Performance mit einem Pentium-4-Prozessor erhalten Sie auf einem Mainboard, das RDRAM-Speicher (auch RAMBUS genannt) statt DDR-SDRAM (PC266/333) einsetzt. Intels 850E unterstützt nun auch PC1066-RDRAM – und die Mainbboards seit November endlich dank der ICH-4-Soutbridge auch USB 2.0.

VIA GEWINNT?

Neben Intel gibt es auch andere Firmen, die Mainboard-Chipsätze für den Pentium 4 bauen. VIA bietet mit dem P4X400 zum Beispiel eine recht schnelle und flexible Plattform an. Abgesehen von ein paar kleineren Schwächen wie der Performance von PCI-Geräten und der schlechten Verfügbarkeit im Handel macht der P4X400 allerdings einen guten Eindruck. Richtig günstig, aber auch instabil in der Performance sind Mainboards mit dem Chipsatz 648 von Sis. Sie sind bereits ab 100 Euro erhältlich und lassen Ihnen mehr finanziellen Spielraum beim Prozessorkauf.

ARMDRÜCKEN

Im Vergleich zu den Intel- und VIA-Plattformen ist der Sis 648 langsamer. Bei *Warcraft 3* und *Jedi Knight 2* musste sich der 648 geschlagen geben, während er in *Unreal Tournament 2003* und *Dungeon Siege* fast gleichauf mit Intels 845PE lag. Hier ist treibertechnisch offensichtlich noch einiges zu machen. Sowohl VIAs P4X400 als auch der Sis 648 unterstützen AGP 8X. Die neue Grafikkartenschnittstelle ist komplett abwärtskompatibel, bringt aber selbst bei AGP-8X-Grafikkarten keine Performance-Verbesserung.

HYPER-HYPER

Intels hauseigene Chipsätze sind den Kollegen aus Fernost allerdings in einer Disziplin um einen Schritt voraus: Mit dem neuen Prozessorflaggschiff Pentium 4 3,06 GHz führt die Firma die Hyper-Threading-Technik (HT) ein. Diese gaukelt dem Betriebssystem einen zusätzlichen Prozessor vor und lastet die CPU im Idealfall besser aus. Was bedeutet das? Mehr Leistung bei gleicher Taktfrequenz! Intels Neulinge beherrschen fast alle HT. Lediglich der 845G in der Ur-Version macht Probleme. In der „B-Step"-Version unterstützt auch er die neuen P4-Prozessoren. Sehr empfehlenswert sind Intel-845PE-Mainboards, die mit Preisen um 200 Euro nicht zu den teuersten Platinen gehören, allerdings Performance-Werte liefern, die nur knapp unter denen eines RDRAM-Systems liegen. Aber bisher gibt es keine Spiele, die Vorteile aus HT ziehen. Beim Arbeiten mit Word, Photoshop und einem im Hintergrund laufenden Virenscanner läuft ein Hyper-Threading-P4 bis zu 30 Prozent schneller als ein Modell ohne.

UND WAS MACHT AMD?

Nachdem die ersten Komplett-PCs mit dem Drei-Gigahertz-P4 schon seit ein paar Wochen im Handel stehen, hat es auch AMDs momentane Prozessor-Speerspitze in die Ladenregale geschafft. Allerdings funktionieren die Modelle 2400+, 2600+ und 2700+ (Thoroughbred-Kern) nicht auf allen aktuellen Mainboards. VIA-Chipsätze arbeiten nicht korrekt mit den XP-Athlons zusammen, deren Frontside-Bustakt 166 MHz statt 133 MHz beträgt. Als wenn sie es geahnt hätten, bieten die kalifornischen Grafikchip-Meister von Nvidia mit dem Nforce2 eine flexible, schnelle und vor allem stabile Chipsatz-Alternative zu VIAs KT400. Beim Praxistest machte der Athlon XP 2800+ mit einer Nforce2-Platine einen sehr guten Eindruck und schlägt in einigen Spiele-Benchmarks sogar den 3,06-GHz-Pentium-4. Für den Test wählten wir einen Athlon XP mit 200 MHz Frontside-Bus und DDR400-Speicher.

NOCH MEHR NFORCE

Auf den ersten Blick ist der Nforce2-Chipsatz sehr vielseitig, denn die Boards kommen mit PC400-Speicher, Athlon-XPs mit 166 MHz FSB und AGP-8X-Grafikkarten klar. Besonders wichtig ist

Du brauchst es doch auch!

Was benötigen Sie als Basis für einen Spiele-PC? Getrennt nach AMD- und Intel-Prozessoren haben wir die wichtigsten Komponenten zusammengetragen.

WAS MAN FÜR INTEL-PCS BRAUCHT:

- Pentium-4-Prozessor ab 2.000 MHz
- Mainboard mit DDR-Speicherunterstützung
- 256 MByte oder mehr DDR-SDRAM-Hauptspeicher

WAS MAN FÜR AMD-PCS BRAUCHT:

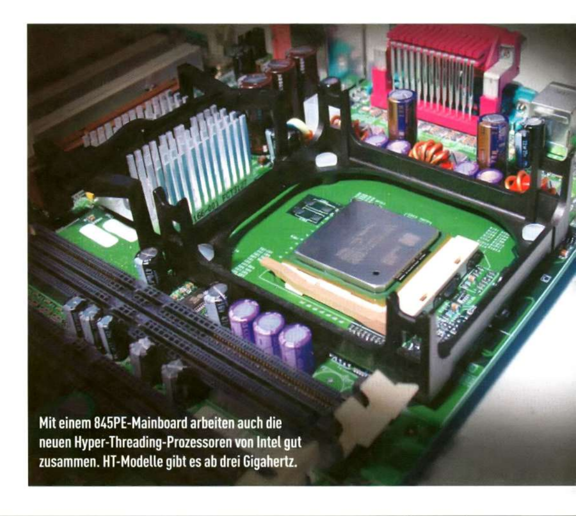
- Sockel-A-Prozessor ab 1.000 MHz
- Mainboard mit DDR-Speicherunterstützung (ab VIA KT266A)
- 256 MByte oder mehr DDR-SDRAM Hauptspeicher

NÜTZLICHE MAINBOARD-FEATURES:

- Unterstützung für PC333-Speicher
- USB 2.0, Onboard-LAN,
- Onboard-Sound (6-Kanal)
- Diagnose-Leuchtdioden, Dual-BIOS
- Einfache Übertakterfunktionen
- Auslesen der Temperaturdiode des Athlon XP

NICHT SO NÜTZLICHE MAINBOARD-FEATURES:

- Onboard-Grafikkarte
- Bluetooth- und Firewire-Unterstützung
- Mehr als fünf PCI-Steckplätze
- ANR/CNR-Steckplätze
- Beigelegte Software und Tuning-Tools
- RAID-Funktion bei weniger als vier IDE-Geräten


Mit einem 845PE-Mainboard arbeiten auch die neuen Hyper-Threading-Prozessoren von Intel gut zusammen. HT-Modelle gibt es ab drei Gigahertz.

aber das von AMD entwickelte Hypertransport-Protokoll. Diese Datenbahn verbindet die beiden Chipsatz-Teile Northbridge und Southbridge – und bietet dabei eine Bandbreite von 800 MByte/s. VIA erreicht beim KT400 nur 533 MB/s. Wer seinen PC gerne übertaktet, kommt mit einer Nforce2-Platine voll auf seine Kosten. Warum? Der Chipsatz lässt es zu, den Hauptprozessor über den Frontside-Bustakt zu übertakten, ohne dass dabei Steckkarten (AGP und PCI) ebenfalls höher getaktet werden. Beim KT400 sind AGP- und PCI-Bus aber vom Frontside-Bustakt abhängig. Wenn Sie den FSB also übertakten, können gleichfalls übertaktete Steckkarten zum Absturz führen.

Halsabschneider!

Wer schneidet am besten ab? Wir haben Preise und Rechenleistung der aktuellen Prozessoren gegenübergestellt.

Prozessor	Frequenz	Preis*	Preis/Leistung
Pentium 4 3,06 GHz	3.066 MHz	Ca. 870,-	Ungenügend
Pentium 4 2,8 GHz	2.800 MHz	Ca. 530,-	Ausreichend
Pentium 4 2,6 GHz	2.600 MHz	Ca. 400,-	Ausreichend
Pentium 4 2,53 GHz	2.533 MHz	Ca. 325,-	Ausreichend
Pentium 4 2,40 GHz	2.400 MHz	Ca. 260,-	Befriedigend
Pentium 4 2,26 GHz	2.260 MHz	Ca. 270,-	Ausreichend
Pentium 4 2,20 GHz	2.200 MHz	Ca. 240,-	Ausreichend
Athlon XP 2800+	2.250 MHz	Ca. 550,-	Ungenügend
Athlon XP 2700+	2.167 MHz	Ca. 490,-	Ausreichend
Athlon XP 2600+	2.084 MHz	Ca. 360,-	Ausreichend
Athlon XP 2400+	2.000 MHz	Ca. 240,-	Ausreichend
Athlon XP 2200+	1.800 MHz	Ca. 175,-	Befriedigend
Athlon XP 2000+	1.667 MHz	Ca. 140,-	Gut
Athlon XP 1800+	1.500 MHz	Ca. 84,-	Sehr gut

*Ungefährer Preis Ende November

DOPPELT HÄLT BESSER

Beim Twinbanking-Verfahren des Nforce2 werden zwei RAM-Bänke (Datenbandbreite je 64 Bit) wie eine angesprochen, wodurch sich theoretisch eine doppelte Busbreite von 128 Bit ergibt. In der Praxis erreicht ein PC333-Modul mit 64 Bit auf einem Nforce2-Mainboard eine Datentransferrate von rund 970 MB/s, mit zwei Speicher-Modulen (Twinbanking) dagegen bis zu 1,3 GB/s. Besonders wichtig: Sie müssen zwei möglichst gleiche Speicherstreifen einsetzen. Der Nutzen der Effektivitätstechnik hält sich bei Spielen mit rund drei Prozent Leistungsgewinn allerdings in Grenzen.

WATSON UND HOLMES

Wer spekuliert, tippt oft einfach nur ins Blaue. Der Nforce2 macht's ähnlich. Durch die Logikroutine DASP (Dynamic Adaptive Speculative Pre-Processor) lädt der Nforce2 Daten, die der Hauptprozessor oft angefordert hat, in einen Zwischenspeicher, um erneute Ladevorgänge zu beschleunigen. Der Nforce2 unterstützt wie der KT400 auch AGP8X. Mit einem Vorserienmodell, der Radeon 9700 Pro von Sapphire, wollten die Nforce2-Mainboards nicht starten. Als wir jedoch eine Verkaufsversion in den AGP-Slot steckten, sprang der PC ohne Probleme an. Die Geforce4-Ti-4200-8X-Platinen liefen auf Anhieb stabil.

BESSER ALS KT400?

Bei unseren Spielebenchmarks lag die Nforce2-Plattform ein paar Prozentpunkte vor dem aktuellen KT400. Selbst bei einem Frontside-Bustakt von 200 MHz lief die Platine stabil und ohne Abstürze. Außerdem unterstützen Nforce2-Mainboards DDR400-Speicher, im Gegensatz zu VIAs KT400. Je nach Qualität des Speichers können Sie die neuen Speichermodule sogar mit scharfen Einstellungen laufen lassen. Davon profitiert die Systemperformance bei AMD-PCs sehr stark. Ein Tipp an dieser Stelle: Takten Sie FSB und Speichertakt synchron, da sonst Tempo verloren geht.

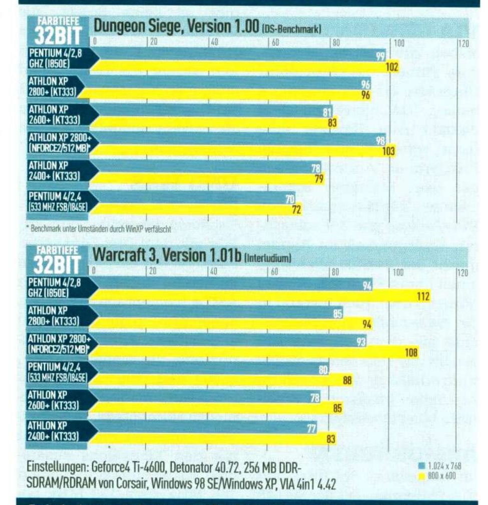
WELCHEN NEHM ICH?

Wenn Sie auf die Megahertz-Monster von Intel setzen, empfehlen wir Ihnen einen Pentium 4 mit Northwood-Kern. Damit Ihr PC aktuellen und künftigen 3D-Spielen gewachsen ist, sollte der Prozessor wenigstens 2.260 MHz unter der Haube haben und dabei 533 MHz Frontside-Bustakt unterstützen. Finger weg von Celeron-Prozessoren! Der günstige Pentium-4-Ersatz sind durch weniger internen Zwischenspeicher und ihren 400-MHz-Frontside-Bustakt langsamer, als die 533er-Garde der Pentium-4-Familie. Spieler mit weniger oder gar keinen Bastel-Ambitionen greifen besser zu einem Komplett-PC.

DAS FAZIT

Die Wahl-Entscheidung für AMD- oder Intel-PCs ist schwierig, denn unsere Spieletests fallen sehr unterschiedlich aus: Bei *Warcraft 3, Age of Mythology* und *Unreal Tournament 2003* gewinnt Intels Drei-Gigahertz-Monster, während AMD mit dem Athlon XP 2800+ bei *Mafia, No One Lives Forever 2* und *Serious Sam 2* punktet. Der Pentium 4 ist im Durchschnitt zwar etwas schneller, dafür aber auch wesentlich teurer. Unser Tipp geht nach wie vor an AMD, denn ihre XP-Athlons sind für Spieler mit kleiner Geldbörse die beste Wahl. Die neuen Thoroughbred-Prozessoren liegen (zumindest teilweise) bereits in den Läden, kosten nicht die Welt und bieten dabei mehr als genug Rechenpower für alle aktuellen 3D-Spiele. BERND HOLTMANN

WER MACHT DAS RENNEN?



Einstellungen: Geforce4 Ti-4600, Detonator 40.72, 256 MB DDR-SDRAM/RDRAM von Corsair, Windows 98 SE/Windows XP, VIA 4in1 4.42

Fazit: Auch wenn der Pentium 4 mit 2.800 MHz immer noch die Benchmarks anführt, ist der günstigere Athlon XP 2800+ ihm schon auf den Fersen. Bei Dungeon Siege ist der Leistungsunterschied zwischen Athlon XP 2800+ und Pentium 4/2,8 GHz sehr gering, während die kleinen Modelle 2400+ und 2600+ etwas abgeschlagen sind. Die unter Windows XP gemessenen Werte (2800+/Nforce2) sind offenbar stark vom Speichermanagement abhängig.



40 Grad Gehäusetemperatur? Mit ein paar Kniffen stellen Sie den PC von der Stange kalt.

Warmer Bruder

Sie haben den neuen Aldi-PC? Dann haben Sie ein Problem. Der heiße Feger kann Ihnen im Sommer ganz schön Sorgen machen. Also was tun?

Bei der Heatpipe wird die Flüssigkeit in einem Rohr erhitzt, strömt nach oben und fließt als kalte Flüssigkeit durch die Kapillarwirkung wieder nach unten.

Rundkabel sorgen besonders in engen Gehäusen für eine bessere Luftzirkulation. Die Hitze von CPU und Grafikkarte kann dadurch besser abtransportiert werden.

Der aktuelle Aldi-PC heißt Medion Titanium MD 8000, wurde am 21. und 22. November in den Aldi-Filialen verkauft und mit einem neuen, sehr leisen Kühlungssystem „AirXXL" beworben. Das neue System ist allerdings nicht so toll, wie viele denken, denn nach einer Nacht im 3DMark-2002-SE-Dauertest heizte sich bei uns das Gehäuse auf bis zu 43 Grad auf. Da ist der Absturz im Hochsommer schon fast garantiert – vor allem wenn Sie Einzelkomponenten wie die verwendete Geforce4 Ti-4200 übertakten. Einen Grund, dies zu tun, haben Sie. Denn mit nur 225/445 MHz hat die Karte wesentlich weniger 3D-Muskeln als manch andere Ti-4200. Was also machen? Wir haben die Platine ausgebaut und ihren billigen Lüfter durch eine Heatpipe ersetzt. Die gibt es bereits für rund 25 Euro mit einer sehr anschaulichen Bastelanleitung.

ACHTUNG, STAUWARNUNG!

Durch die Heatpipe steigt die Hitze im Gehäuse allerdings weiter. Deshalb haben wir unter dem Netzteil einen temperaturgeregelten Lüfter angebracht, der die warme Luft aus dem Gehäuse herausbläst. Das reichte uns aber noch nicht. Also platzierten wir den gleichen Lüfter hinter die Frontverkleidung in der Nähe des Netzschalters, um frische Luft in das Gehäuse zu saugen. Der Hitzestau ist damit Geschichte. Damit der Prozessor auch vom Luftzug profitiert, ersetzten wir die breiten Festplattenkabel durch blaue Rundkabel – und schon haben Sie einen brauchbaren Spiele-PC, dem auch im Sommer die Luft nicht ausgeht. Geräuschdämmmatten sind keine Alternative, da sie gleichzeitig auch als Wärmedämmung fungieren.

GRAFIKKARTEN-TIPPS

Mit den vorgenommenen Modifikationen konnten wir die Grafikkarte übrigens auf 245/470 MHz übertakten. Darüber traten Grafikfehler auf. Noch ein kleiner Tipp am Rande: Ersetzen Sie den Grafikkartentreiber des PCs durch den aktuellen von unserer Heft-CD. Das bringt Ihnen etwas mehr 3D-Performance, z. B. bei *Unreal Tournament* 2003.

BERND HOLTMANN



Was man alles braucht ...

Mit 62 Euro haben wir aus dem absturzgefährdeten Aldi-PC eine robuste, übertaktungsfreundliche Spiele-Kiste gezaubert.

Artikel	Preis
2x HD-Kabel, gerundet (ATA66/100), 45 cm, blau	Je € 10,-
1x Zalman ZM 80-HP Heatpipe	Ca. € 25,-
2x YS-Tech-Lüfter, 80 mm, thermogeregelt	Ca. € 17,-
Alternative Aufrüstmöglichkeit:	
1x DDR266-Speicher, 256 MByte, CL2	Ca. € 80,-

Die Tuning-Materialien wurden uns von der Firma Innovatek zur Verfügung gestellt. Die Lüfter und Kabel erhalten Sie online bei www.oc-card.de oder unter der Telefonnummer 05141-35702. Speicher-Riegel von Memory Solutions gibt es bei Eumeko unter der Telefonnummer 07667-9466957.

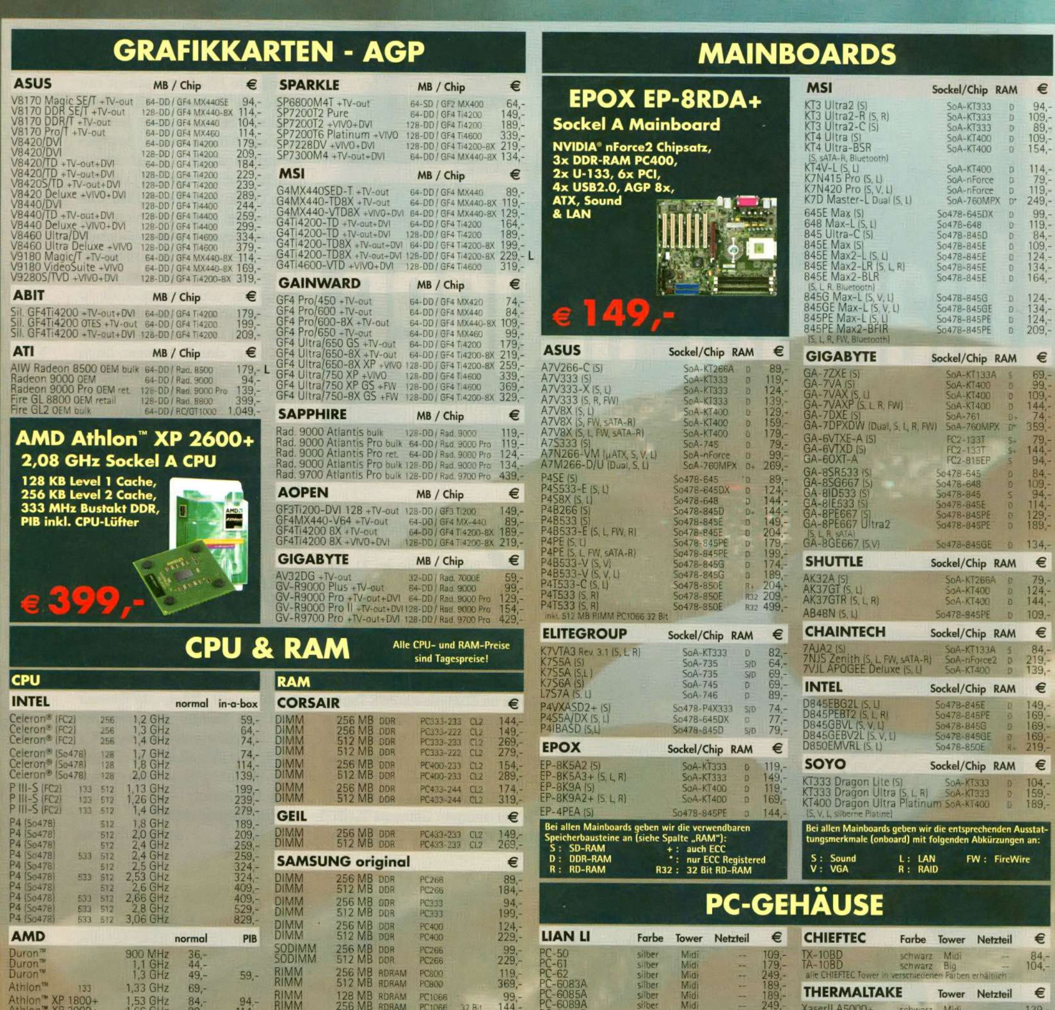
PREISWERT & SCHNELL & ZU

ALTERNATE™

COMPUTERVERSAND GMBH

Bestelltelefon 01805-905040

Bestellfax 01805-905020



GRAFIKKARTEN - AGP

ASUS	MB / Chip	€
V8170 Magic SE/T +TV-out	64-DD / GF4 MX440SE	94,-
V8170 DDR SE/T +TV-out	128-DD / GF4 MX440-8X	114,-
V8170 DDR/T +TV-out	64-DD / GF4 MX440	104,-
V8170 Pro/T +TV-out	64-DD / GF4 MX460	114,-
V8420/DVI	64-DD / GF4 Ti4200	179,-
V8420/DVI	128-DD / GF4 Ti4200	209,-
V8420/TD +TV-out+DVI	64-DD / GF4 Ti4200	184,-
V8420/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4200	229,-
V8420S/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4200	239,-
V8420 Deluxe +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4200	289,-
V8440/DVI	128-DD / GF4 Ti4400	244,-
V8440/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4400	259,-
V8440 Deluxe +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4400	299,-
V8460 Ultra/DVI	128-DD / GF4 Ti4600	334,-
V8460 Ultra Deluxe +VIVO	128-DD / GF4 Ti4600	379,-
V9180 Magic/T +TV-out	64-DD / GF4 MX440-8X	114,-
V9180 VideoSuite +VIVO	64-DD / GF4 MX440-8X	169,-
V9280S/TVD +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4200-8X	319,-

ABIT	MB / Chip	€
Sil. GF4Ti4200 +TV-out+DVI	64-DD / GF4 Ti4200	179,-
Sil. GF4Ti4200 OTES +TV-out	64-DD / GF4 Ti4200	199,-
Sil. GF4Ti4200 +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4200	209,-

ATI	MB / Chip	€
AIW Radeon 8500 OEM bulk	64-DD / Rad. 8500	179,- L
Radeon 9000 OEM	64-DD / Rad. 9000	94,-
Radeon 9000 Pro OEM ret.	128-DD / Rad. 9000 Pro	139,-
Fire GL 8800 OEM retail	128-DD / Rad. 8800	399,-
Fire GL2 OEM bulk	64-DD / RC/GT1000	1.049,-

AMD Athlon™ XP 2600+
2,08 GHz Sockel A CPU
128 KB Level 1 Cache,
256 KB Level 2 Cache,
333 MHz Bustakt DDR,
PIB inkl. CPU-Lüfter
€ 399,-

SPARKLE	MB / Chip	€
SP6800M4T +TV-out	64-SD / GF2 MX400	64,-
SP7200T2 Pure	64-DD / GF4 Ti4200	149,-
SP7200T2 +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4200	189,-
SP7200T6 Platinum +VIVO	128-DD / GF4 Ti4600	339,-
SP7228DV +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4200-8X	219,-
SP7300M4 +TV-out+DVI	64-DD / GF4 MX440-8X	134,-

MSI	MB / Chip	€
G4MX440SED-T +TV-out	64-DD / GF4 MX440	89,-
G4MX440-TD8X +TV-out	64-DD / GF4 MX440-8X	119,-
G4MX440-VTD8X +VIVO+DVI	64-DD / GF4 MX440-8X	129,-
G4Ti4200-TD +TV-out+DVI	64-DD / GF4 Ti4200	164,-
G4Ti4200-TD +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4200	189,-
G4Ti4200-TD8X +TV-out+DVI	64-DD / GF4 Ti4200-8X	199,-
G4Ti4200-TD8X +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4200-8X	229,- L
G4Ti4600-VTD +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4600	319,-

GAINWARD	MB / Chip	€
GF4 Pro/450 +TV-out	64-DD / GF4 MX420	74,-
GF4 Pro/600 +TV-out	64-DD / GF4 MX440	84,-
GF4 Pro/600-8X +TV-out	64-DD / GF4 MX440-8X	109,-
GF4 Pro/650 +TV-out	64-DD / GF4 MX460	99,-
GF4 Ultra/650 GS +TV-out	64-DD / GF4 Ti4200	179,-
GF4 Ultra/650-8X +TV-out	64-DD / GF4 Ti4200-8X	219,-
GF4 Ultra/650-8X XP +VIVO	128-DD / GF4 Ti4200-8X	259,-
GF4 Ultra/750 XP +VIVO	128-DD / GF4 Ti4600	339,-
GF4 Ultra/750 XP GS +FW	128-DD / GF4 Ti4600	369,-
GF4 Ultra/750-8X GS +FW	128-DD / GF4 Ti4200-8X	329,-

SAPPHIRE	MB / Chip	€
Rad. 9000 Atlantis bulk	128-DD / Rad. 9000	119,-
Rad. 9000 Atlantis Pro bulk	64-DD / Rad. 9000 Pro	119,-
Rad. 9000 Atlantis Pro ret.	64-DD / Rad. 9000 Pro	124,-
Rad. 9000 Atlantis Pro bulk	128-DD / Rad. 9000 Pro	134,-
Rad. 9700 Atlantis Pro bulk	128-DD / Rad. 9700 Pro	439,-

AOPEN	MB / Chip	€
GF3Ti200-DVI 128 +TV-out	128-DD / GF3 Ti200	149,-
GF4MX440-V64 +TV-out	64-DD / GF4 MX-440	89,-
GF4Ti4200 8X +TV-out	64-DD / GF4 Ti4200-8X	189,-
GF4Ti4200 8X +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4200-8X	219,-

GIGABYTE	MB / Chip	€
AV32DG +TV-out	32-DD / Rad. 7000E	59,-
GV-R9000 Plus +TV-out	64-DD / Rad. 9000	99,-
GV-R9000 Pro +TV-out+DVI	64-DD / Rad. 9000 Pro	129,-
GV-R9000 Pro II +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9000 Pro	154,-
GV-R9700 Pro +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9700 Pro	429,-

CPU & RAM

Alle CPU- und RAM-Preise sind Tagespreise!

CPU

INTEL				normal	in-a-box
Celeron® (FC2)		256	1,2 GHz		59,-
Celeron® (FC2)		256	1,3 GHz		64,-
Celeron® (FC2)		256	1,4 GHz		74,-
Celeron® (So478)		128	1,7 GHz		74,-
Celeron® (So478)		128	1,8 GHz		114,-
Celeron® (So478)		128	2,0 GHz		139,-
P III-S (FC2)	133	512	1,13 GHz		199,-
P III-S (FC2)	133	512	1,26 GHz		239,-
P III-S (FC2)	133	512	1,4 GHz		279,-
P4 (So478)		512	1,8 GHz		189,-
P4 (So478)		512	2,0 GHz		209,-
P4 (So478)		512	2,4 GHz		259,-
P4 (So478)	533	512	2,4 GHz		259,-
P4 (So478)		512	2,5 GHz		324,-
P4 (So478)	533	512	2,53 GHz		324,-
P4 (So478)		512	2,6 GHz		409,-
P4 (So478)	533	512	2,66 GHz		409,-
P4 (So478)	533	512	2,8 GHz		529,-
P4 (So478)	533	512	3,06 GHz		829,-

AMD			normal	PIB
Duron™		900 MHz	36,-	
Duron™		1,1 GHz	44,-	
Duron™		1,3 GHz	49,-	59,-
Athlon™	133	1,33 GHz	69,-	
Athlon™ XP 1800+		1,53 GHz	84,-	94,-
Athlon™ XP 2000+		1,66 GHz	99,-	114,-
Athlon™ XP 2100+		1,73 GHz	114,-	124,-
Athlon™ XP 2200+		1,8 GHz	184,-	199,-
Athlon™ XP 2400+		2,0 GHz	239,-	254,-
Athlon™ XP 2600+	333	2,08 GHz	379,-	399,- L
Athlon™ XP 2700+	333	2,16 GHz	469,-	489,- L
Athlon™ XP 2800+	333	2,25 GHz	a.A.	a.A.
Athlon™ MP 1800+		1,53 GHz		179,-
Athlon™ MP 1900+		1,6 GHz		194,-
Athlon™ MP 2000+		1,66 GHz		209,-
Athlon™ MP 2200+		1,8 GHz		289,-

RAM

CORSAIR					€
DIMM	256 MB	DDR	PC333-233	CL2	144,-
DIMM	256 MB	DDR	PC333-222	CL2	149,-
DIMM	512 MB	DDR	PC333-233	CL2	269,-
DIMM	512 MB	DDR	PC333-222	CL2	279,-
DIMM	256 MB	DDR	PC400-233	CL2	154,-
DIMM	512 MB	DDR	PC400-233	CL2	289,-
DIMM	256 MB	DDR	PC433-244	CL2	174,-
DIMM	512 MB	DDR	PC433-244	CL2	319,-

GEIL					€
DIMM	256 MB	DDR	PC433-233	CL2	149,-
DIMM	512 MB	DDR	PC433-233	CL2	269,-

SAMSUNG original					€
DIMM	256 MB	DDR	PC266		89,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266		184,-
DIMM	256 MB	DDR	PC333		94,-
DIMM	512 MB	DDR	PC333		199,-
DIMM	256 MB	DDR	PC400		124,-
DIMM	512 MB	DDR	PC400		229,-
SODIMM	256 MB	DDR	PC266		99,-
SODIMM	512 MB	DDR	PC266		229,-
RIMM	256 MB	RDRAM	PC800		119,-
RIMM	512 MB	RDRAM	PC800		369,-
RIMM	128 MB	RDRAM	PC1066		99,-
RIMM	256 MB	RDRAM	PC1066	32 Bit	144,-
RIMM	256 MB	RDRAM	PC1066		199,-

INFINEON original					€
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	24,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	46,-
DIMM	512 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	74,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	CL2	94,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266	CL2	189,-
DIMM	256 MB	DDR	PC333		97,-
DIMM	512 MB	DDR	PC333		199,-

MAINBOARDS

EPOX EP-8RDA+
Sockel A Mainboard
NVIDIA® nForce2 Chipsatz,
3x DDR-RAM PC400,
2x U-133, 6x PCI,
4x USB2.0, AGP 8x,
ATX, Sound
& LAN
€ 149,-

ASUS	Sockel/Chip	RAM	€
A7V266-C (S)	SoA-KT266A	D	89,-
A7V333 (S)	SoA-KT333	D	119,-
A7V333-X (S, L)	SoA-KT333	D	124,-
A7V333 (S, R, FW)	SoA-KT333	D	139,-
A7V8X (S, L)	SoA-KT400	D	129,-
A7V8X (S, FW, sATA-R)	SoA-KT400	D	159,-
A7V8X (S, L, FW, sATA-R)	SoA-KT400	D	179,-
A7S333 (S)	SoA-745	D	79,-
A7N266-VM (µATX, S, V, L)	SoA-nForce	D	99,-
A7M266-D/U (Dual, S, L)	SoA-760MPX	D+	269,-
P4SE (S)	So478-645	D	89,-
P4S533-E (S, L)	So478-645DX	D	124,-
P4S8X (S, L)	So478-648	D	144,-
P4B266 (S)	So478-845D	D+	144,-
P4B533 (S)	So478-845E	D	149,-
P4B533-E (S, L, FW, R)	So478-845E	D	204,-
P4PE (S, L)	So478-845PE	D	179,-
P4PE (S, L, FW, sATA-R)	So478-845PE	D	199,-
P4B533-V (S, V)	So478-845G	D	174,-
P4B533-V (S, V, L)	So478-845G	D	189,-
P4T533-C (S, L)	So478-850E	R+	204,-
P4T533 (S, R)	So478-850E	R32	209,-
P4T533 (S, R) inkl. 512 MB RIMM PC1066 32 Bit	So478-850E	R32	499,-

ELITEGROUP	Sockel/Chip	RAM	€
K7VTA3 Rev. 3.1 (S, L, R)	SoA-KT333	D	82,-
K7S5A (S)	SoA-735	S/D	64,-
K7S5A (S,L)	SoA-735	S/D	69,-
K7S6A (S)	SoA-745	D	69,-
L7S7A (S, L)	SoA-746	D	89,-
P4VXASD2+ (S)	So478-P4X333	S/D	74,-
P4S5A/DX (S, L)	So478-645DX	D	77,-
P4IBASD (S,L)	So478-845D	S/D	79,-

EPOX	Sockel/Chip	RAM	€
EP-8K5A2 (S)	SoA-KT333	D	119,-
EP-8K5A3+ (S, L, R)	SoA-KT333	D	149,-
EP-8K9A (S)	SoA-KT400	D	119,-
EP-8K9A2+ (S, L, R)	SoA-KT400	D	169,-
EP-4PEA (S)	So478-845PE	D	144,-

Bei allen Mainboards geben wir die verwendbaren Speicherbausteine an (siehe Spalte „RAM"):
S : SD-RAM — + : auch ECC
D : DDR-RAM — * : nur ECC Registered
R : RD-RAM — R32 : 32 Bit RD-RAM

MSI	Sockel/Chip	RAM	€
KT3 Ultra2 (S)	SoA-KT333	D	94,-
KT3 Ultra2-R (S, R)	SoA-KT333	D	109,-
KT3 Ultra2-C (S)	SoA-KT333	D	89,-
KT4 Ultra (S)	SoA-KT400	D	109,-
KT4 Ultra-BSR (S, sATA-R, Bluetooth)	SoA-KT400	D	154,-
KT4V-L (S, L)	SoA-KT400	D	114,-
K7N415 Pro (S, L)	SoA-nForce	D	79,-
K7N420 Pro (S, V, L)	SoA-nForce	D	119,-
K7D Master-L Dual (S, L)	SoA-760MPX	D*	249,-
645E Max (S)	So478-645DX	D	99,-
648 Max-L (S, L)	So478-648	D	119,-
845 Ultra-C (S)	So478-845D	D	84,-
845E Max (S)	So478-845E	D	109,-
845E Max2-L (S, L)	So478-845E	D	124,-
845E Max2-LR (S, L, R)	So478-845E	D	134,-
845E Max2-BLR (S, L, R, Bluetooth)	So478-845E	D	164,-
845G Max-L (S, V, L)	So478-845G	D	124,-
845GE Max-L (S, V, L)	So478-845GE	D	134,-
845PE Max-L (S, L)	So478-845PE	D	124,-
845PE Max2-BFIR (S, L, R, FW, Bluetooth)	So478-845PE	D	209,-

GIGABYTE	Sockel/Chip	RAM	€
GA-7ZXE (S)	SoA-KT133A	S	69,-
GA-7VA (S)	SoA-KT400	D	99,-
GA-7VAX (S, L)	SoA-KT400	D	109,-
GA-7VAXP (S, L, R, FW)	SoA-KT400	D	144,-
GA-7DXE (S)	SoA-761	D+	74,-
GA-7DPXDW (Dual, S, L, R, FW)	SoA-760MPX	D*	359,-
GA-6VTXE-A (S)	FC2-133T	S+	79,-
GA-6VTXD (S)	FC2-133T	S+	144,-
GA-6OXT-A	FC2-815EP	S	94,-
GA-8SR533 (S)	So478-645	D	84,-
GA-8SG667 (S)	So478-648	D	109,-
GA-8ID533 (S)	So478-845	S	94,-
GA-8IE533 (S)	So478-845E	D	114,-
GA-8PE667 (S)	So478-845PE	D	129,-
GA-8PE667 Ultra2 (S, L, R, sATA)	So478-845PE	D	189,-
GA-8GE667 (S,V)	So478-845GE	D	134,-

SHUTTLE	Sockel/Chip	RAM	€
AK32A (S)	SoA-KT266A	D	79,-
AK37GT (S, L)	SoA-KT400	D	124,-
AK37GTR (S, L, R)	SoA-KT400	D	144,-
AB48N (S, L)	So478-845PE	D	109,-

CHAINTECH	Sockel/Chip	RAM	€
7AJA2 (S)	SoA-KT133A	S	84,-
7NJS Zenith (S, L, FW, sATA-R)	SoA-nForce2	D	219,-
7VJL APOGEE Deluxe (S, L)	SoA-KT400	D	139,-

INTEL	Sockel/Chip	RAM	€
D845EBG2L (S, L)	So478-845E	D	149,-
D845PEBT2 (S, L, R)	So478-845PE	D	169,-
D845GBVL (S, V, L)	So478-845G	D	169,-
D845GEBV2L (S, V, L)	So478-845GE	D	169,-
D850EMVRL (S, L)	So478-850E	R+	219,-

SOYO	Sockel/Chip	RAM	€
KT333 Dragon Lite (S)	SoA-KT333	D	104,-
KT333 Dragon Ultra (S, L, R)	SoA-KT333	D	159,-
KT400 Dragon Ultra Platinum (S, V, L, silberne Platine)	SoA-KT400	D	189,-

Bei allen Mainboards geben wir die entsprechenden Ausstattungsmerkmale (onboard) mit folgenden Abkürzungen an:
S : Sound — L : LAN — FW : FireWire
V : VGA — R : RAID

PC-GEHÄUSE

LIAN LI	Farbe	Tower	Netzteil	€
PC-50	silber	Midi	--	109,-
PC-61	silber	Midi	--	179,-
PC-62	silber	Midi	--	249,-
PC-6083A	silber	Midi	--	189,-
PC-6085A	silber	Midi	--	189,-
PC-6089A	silber	Midi	--	249,-
PC-6099B	schwarz	Midi	--	289,-
PC-71	silber	Big	--	299,-

alle LIAN LI Gehäuse sind aus Aluminium

SHUTTLE	Mainboard	Sockel	€
SK41G Barebone (2x DDR-Sockel, 1x PCI, AGP, 1x 5,25", 2x 3,5")	SiS740	SoA	369,-
SB51G Barebone (2x DDR-Sockel, 1x PCI, AGP, 1x 5,25", 2x 3,5")	i845G	So478	419,-

CHIEFTEC	Farbe	Tower	Netzteil	€
TX-10BD	schwarz	Midi	--	84,-
TA-10BD	schwarz	Big	--	104,-

alle CHIEFTEC Tower in verschiedenen Farben erhältlich

THERMALTAKE	Farbe	Tower	Netzteil	€
XaserII A5000+	schwarz	Midi	--	139,-
XaserII A6000+ *	silber	Midi	--	199,-

* komplett aus Aluminium

Diverse	Farbe	Tower	Netzteil	€
A-330	grau	Midi	300 W	59,-
BLACK-LINE	schwarz	Midi	300 W	74,-
BLUE-LINE	blau	Midi	300 W	74,-
SILVER-LINE	silber	Midi	300 W	74,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

PREISWERT & SCHNELL & ZU

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

Adresse
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

Shopzeiten
Montag-Freitag 10-20 Uhr
Samstag 9-15 Uhr



MULTIMEDIA

Webcams

LOGITECH		€
QuickCam Express Refresh	USB	34,-
QuickCam Zoom	USB	64,-
QuickCam Pro 4000	USB	84,-
QuickCam Cordless	USB	219,-
ClickSmart 310	USB	69,-
ClickSmart 510	USB	154,-
CREATIVE		**€**
WebCam Pro	USB	44,-
WebCam Pro EX	USB	69,-
PC-Cam 300	USB	99,-
PC-Cam 750	USB	149,-
PHILIPS		**€**
PCVC720K	USB	39,-
PCVC730K	USB	59,-
PCVC740K	USB	79,-
PCVC750K	USB	99,-
TERRATEC		**€**
TerraCam	USB	27,-
TerraCam Pro	USB	67,-
TerraCam 2move	USB	67,-
LABTEC		**€**
WebCam	USB	29,-

CREATIVE SB Audigy 2
PCI-Soundkarte
Anschlüsse: Line-In, 7x Line-Out, MIDI/Gameport, S/PDIF-Out, EAX Advanced HD, 24 Bit/96 kHz, retail
€ 129,-

MP3-Player

ARCHOS		€
Jukebox Recorder 10	10 GB	299,-
Jukebox Recorder 20	20 GB	349,-
Jukebox Recorder FM	20 GB	479,- L
Jukebox Multimedia	10 GB	399,-
Jukebox Multimedia	20 GB	429,-
Jukebox Multimedia Camera	20 GB	479,-
CREATIVE		**€**
MuVo	64 MB	149,-
D.A.P Jukebox	20 GB	349,-
Jukebox 2	10 GB	289,-
Jukebox 3	20 GB	399,-
Jukebox Zen	20 GB	429,-
SONICBLUE		**€**
RioVolt SP50	CD-MP3	89,-
RioVolt SP90	CD-MP3	129,-
RioVolt SP250	CD-MP3	269,-
Rio 800	128 MB	299,-
RioRiot	20 GB	399,-
Diverse		**€**
LG AHA-FD770	32 MB	79,-
TERRATEC C.A.R. 4000	40 GB	949,-

Headsets

PLANTRONICS		€
Audio 20		17,-
Audio 30		19,-
Audio 60		34,-
Audio 70		34,-
Audio 90		39,-
DSP-100		64,-
DSP-300		69,-
DSP-400		79,-
DSP-500		89,-
M1000 (Bluetooth)		129,-
Diverse		**€**
LOGITECH Headset 20	USB	59,-
LOGITECH Headset 30 Premium	USB	69,-
MICROSOFT GameVoice 2in1	USB	49,-
TERRATEC HeadSet Master		14,-
TERRATEC HeadSet Master 2		19,-
Zubehör		**€**
PLANTRONICS Audio Switch		14,-
PLANTRONICS Audio 10 Mikrofon		19,-

SOUNDSYSTEME

Soundkarten

CREATIVE	Typ	€
SB 4.1 Digital bulk	PCI	22,-
SB 4.1 Digital retail	PCI	39,-
SB 5.1 Digital retail	PCI	64,-
SB Live! Player 5.1 bulk	PCI	39,-
SB Audigy Player bulk	PCI	79,-
SB Audigy Player retail	PCI	89,-
SB Audigy Platinum eX retail	PCI	219,-
SB Audigy 2 retail	PCI	129,-
SB Audigy 2 Platinum retail	PCI	244,-
SB Extigy retail	USB	179,-
HERCULES	**Typ**	**€**
Gamesurround Muse 5.1 DVD	PCI	44,-
Gamesurround Fortissimo III	PCI	64,- L
Game Theatre XP 7.1	PCI	124,- L
HOONTECH	**Typ**	**€**
ST Digital XG Gold	PCI	64,-
ST I-Phone Digital XG	PCI	74,-
SB-Live Digital I/O 3 (Add-On für SB Live!)	PCI	44,-
TERRATEC	**Typ**	**€**
Soundsystem 128i	PCI	24,-
Soundsystem SixPack 5.1+	PCI	74,-
Soundsystem DMX XFire	PCI	49,-
Soundsystem DMX 6Fire LT	PCI	129,-
Audiosystem DMX 6Fire24/96	PCI	229,- L
Soundsystem Aureon 5.1 Fun	PCI	44,- L
Soundsystem Aureon 5.1 Sky	PCI	124,- L
Soundsystem Aureon 7.1 Space	PCI	174,- L
Audiosystem EWX 24/96	PCI	179,-

Lautsprecher

VIDEOLOGIC	Typ	€
ZXR200 silber	2.1	69,-
ZXR500 silber	5.1	119,-
ZXR500 inkl. Dolby Digital Decoder	5.1	239,-
Sirocco Pro	2.1	799,-
DigiTheatre LC silber	5.1	179,-
DigiTheatre PC	5.1	269,-
DigiTheatre silber	5.1	299,-
DigiTheatre Decoder silber	--	169,-
CREATIVE	**Typ**	**€**
Inspire 2.1 Digital 2800	2.1	119,-
Inspire 4.1 4400	4.1	59,-
Inspire 5.1 5100	5.1	89,-
Inspire 5.1 Digital 5700	5.1	349,-
Inspire 6.1 6700	6.1	129,-
CSW MegaWorks 2 250D	4.1	229,-
CSW MegaWorks 510D	5.1	329,-
Diverse	**Typ**	**€**
HERCULES XPS 200	Stereo	24,-
HERCULES XPS 210	2.1	49,-
HERCULES XPS 510	5.1	84,-
KINYO SA-222	2.1	19,-
KINYO TA-927	4.1	34,-
KINYO TW-440	4.1	44,-
LOGITECH Z-540	4.1	74,-
LOGITECH Z-560 (THX)	4.1	244,-
PHILIPS A1.2 Plus FunPower	Stereo	29,-
PHILIPS A2.310 Rhythmic Wave	2.1	49,-
PHILIPS A3.600 Acoustic Surr. Power	5.1	159,-
TERRATEC SpeakerMaster USB	Stereo	44,-
TERRATEC Subs. HomeArena 5.1 silber	5.1	129,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

MONITORE

CRT-Monitore		kHz	Zoll / cm	€
BELINEA 103085		86	17 / 40,5	159,-
BELINEA 106075		98	19 / 45,7	199,-
LG F700P	Flat/USB	96	17 / 40,7	239,-
LG E900B		96	19 / 45,7	299,-
IIYAMA LS902UT		96	19 / 45,7	244,-
IIYAMA HM903DT	Flat/Snd/USB	130	19 / 46,0	469,-
IIYAMA HA202DT	Flat/Snd/USB	140	22 / 51,0	799,-
PHILIPS 109B40	Flat	97	19 / 45,7	319,-
PHILIPS 109P40	Flat	110	19 / 45,7	429,-
SAMSUNG 757P		96	17 / 40,6	224,-
SAMSUNG 957P		96	19 / 45,7	269,-
SAMSUNG 1100P plus		115	21 / 51,0	699,-
SAMTRON 76BDF	Flat	85	17 / 40,6	179,-
SAMTRON 96P		96	19 / 45,7	219,-
SAMTRON 210P plus		115	21 / 51,0	519,-
SONY CPD-G420	Flat/USB	110	19 / 45,6	629,-
SONY CPD-E530	Flat	117	21 / 50,4	849,-
SONY GDM-F520	Flat/USB	137	21 / 50,4	1.289,-

TFT-Monitore		Zoll / cm	€
BELINEA 101536	Snd	15,0 / 38,1	339,-
BELINEA 101537 silber	Snd	15,0 / 38,1	339,-
BELINEA 101720	+DVI-D/Snd/USB	17,0 / 43,2	649,-
EIZO L365	+DVI-D/Snd	15,0 / 38,0	589,-
EIZO L465	+DVI-D/Snd	16,0 / 40,6	759,-
EIZO L565	+DVI-D/Snd	17,0 / 43,0	889,-
EIZO-LCDs sind auch in schwarz erhältlich			
IIYAMA AX3817UT		15,0 / 38,0	439,-
IIYAMA AS4314UT		17,0 / 43,3	619,-
IIYAMA AS4315UT	+DVI-I	17,0 / 43,3	919,-
LG 566LE		15,0 / 38,1	379,-
LG 782LS		17,0 / 43,2	629,-
SAMSUNG 171B silber		17,0 / 43,2	699,-
SAMSUNG 171P silber	+DVI-D	17,0 / 43,2	879,-
SAMSUNG 181T AP silber	+DVI-D	18,1 / 46,0	1.049,-
SAMSUNG 191T AP silber	+DVI-D	19,0 / 48,3	1.149,-
SAMTRON 51S		15,0 / 38,1	349,-
SAMTRON 71S		17,0 / 43,2	499,-

KOMMUNIKATION

ISDN & Modem

AVM	Typ	Art	€
FRITZ!Card v2.0	PCI	ISDN	69,-
FRITZ!Card DSL	PCI	DSL	114,-
FRITZ!X USB v2.0	USB	ISDN	144,-
B1 v4.0	PCI	ISDN	299,-
W-LINX	**Typ**	**Art**	**€**
MB-400X Router		DSL	69,-
MB-400XW DSL-Gateway		DSL	159,-
Wireless DSL-Kit		DSL	199,-
DSL Gateway und USB Wireless LAN Adapter			
Diverse	**Typ**	**Art**	**€**
56K Voice Modem	PCI	analog	19,-
56K Voice Modem	USB	analog	44,-
128K ISDN Adapter	PCI	ISDN	39,-
128K ISDN Adapter	USB	ISDN	49,-
DIAMOND SupraExp. 56i Pro	PCI	analog	29,-
DIAMOND SupraExp. 56e Pro	seriell	analog	44,-
DIAMOND SupraMax	USB	analog	44,-

SAMTRON 96P
19" Monitor
45,7 cm, 96 kHz, TCO99
€ 219,-

Netzwerk

Netzwerkkarten	Mbit/s	Typ	€
W-LINX NetCard	10/100	PCI	9,90
W-LINX NetCard	10/100	PCMCIA	44,-
W-LINX NetCard	10/100	Cardbus	39,-
W-LINX Starter Kit 1 (2 Netzwerkkarten inkl. Kabel)	100	PCI	24,-
D-LINK DE-528CT Combo	10	PCI	14,-
D-LINK DFE-530TX	10/100	PCI	16,-
D-LINK DFE-550TX	10/100	PCI	21,-
D-LINK DGE-500T	Gigabit	PCI	69,-
INTEL PRO/100S Deskt.	10/100	PCI	69,-
INTEL PRO/1000T retail	Gigabit	PCI	129,-
INTEL PRO/1000MT Deskt.	Gigabit	PCI	74,-
3COM 3C905CX-TXM	10/100	PCI	39,-
3COM 3C905B-Combo	10/100	PCI	59,-
3COM 3C996B-T	Gigabit	PCI	179,-

W-LINX Hubs	Port	Mbit/s	€
Hub	5-Port	10	24,-
Hub PS/2 Powered	5-Port	10	19,-
Hub	5-Port	100	39,-
Hub Mini	5-Port	10/100	44,-
Hub	8-Port	10	34,-
Hub	8-Port	100	54,-
Hub +8 Netzwerkkarten	8-Port	10/100	174,-
D-LINK Hubs	**Port**	**Mbit/s**	**€**
DE-805TP	5-Port	10	26,-
DE-809TC	8-Port	10	34,-
DFE-916DX	16-Port	10/100	154,-
W-LINX Switches	**Port**	**Mbit/s**	**€**
Switch PCI	5-Port	10/100	37,-
Switch Mini	5-Port	10/100	34,-
Switch Mini	8-Port	10/100	47,-
Switch Mini PS/2 Powered	8-Port	10/100	44,-
Switch	16-Port	10/100	109,-
Switch	24-Port	10/100	249,-

CONTROLLER

ADVANCE	Art	Typ	Single	Kit
29100	U-100	PCI		44,-
29101 (RAID)	U-100	PCI		49,-
29133	U-133	PCI		59,-
29134 (RAID)	U-133	PCI		69,-
29183	S-ATA	PCI		99,-
2993	FW	PCI		39,-
2994	FW	PCI		54,-
2991	FW	CardBus		69,-
2992	FW	CardBus		79,-
USB 2.0	USB2.0	PCI		34,-
USB 2.0	USB2.0	CardBus		64,-
USB 2.0 (4-Port)	USB2.0	CardBus		74,-
USB 2.0+FW	USB2.0/FW	PCI		99,-
PROMISE	**Art**	**Typ**	**Single**	**Kit**
Ultra100TX2	U-100	PCI	37,-	42,-
FastTrak 100TX2 *	U-100	PCI	99,-	119,-
FastTrak 100TX4 *	U-100	PCI	189,-	
FastTrak SX4000 *	U-100	PCI	239,-	
SuperTrak SX6000	U-100	PCI		374,-
UltraTrak SX8000	U-100	PCI		3.199,-
Ultra133TX2	U-133	PCI	52,-	57,-
FastTrak TX2000 *	U-133	PCI	119,-	129,-

* RAID

HIGHPOINT	Art	Typ	Single	Kit
Rocket 133S	U-133	PCI		34,-
Rocket 133SB	U-133	PCI		39,-
Rocket 133	U-133	PCI		49,-
RocketRAID 133	U-133	PCI		139,-
RocketRAID 404	U-133	PCI		179,-

RocketRAID 133
HIGHPOINT Controller
PCI, max. 133 MB/s Datendurchsatz, unterstützt RAID Level 0,1 und 0+1, Kit inkl. Kabel
€ 139,-

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

VERLÄSSIG & RUND UM DIE

Bestelltelefon 01805-905040

Bestellfax 01805-905020



CD-RECORDER

Intern Boxed +10,-

CD-RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
10/40/40x	NEC NR-9100	67,-	
10/40/40x	NEC NR-9100 schwarz	79,-	
12/40/40x	SAMSUNG SW-240	67,-	
12/40/48x	ASUS CRW-4012A		84,-
12/40/48x	LITEON LTR-40125S	69,-	
12/40/48x	PHILIPS PCRW4012		72,-
12/40/48x	SONY CRX195E1	84,-	
12/48/48x	LITEON LTR-48125	72,-	74,-
12/48/48x	MITSUMI CR 48XE TE	84,-	89,-
12/48/50x	AOPEN CRW-4850	72,-	74,-
16/40/48x	CYBERDRIVE CW078D		69,-
16/48/48x	ASUS CRW-4816A		99,-
16/48/48x	CYBERDRIVE CW088D		77,-
16/48/48x	LG GCE-8480	79,-	84,-
16/48/48x	MSI MS-8348		69,-
16/48/48x	PHILIPS PCRW4816	74,-	84,-
16/48/48x	SAMSUNG SW-248	77,-	84,-
16/48/48x	SAMSUNG SW-248 schwarz	79,- L	
16/48/48x	TEAC CD-W548E	99,- L	104,-
24/44/44x	YAMAHA CRW-F1	129,-	144,-
24/44/44x	YAMAHA CRW-F1 schwarz	134,- L	
24/48/48x	PLEXTOR PX-W4824TA	114,-	124,-
24/48/48x	PLEXTOR PX-W4824TA schwarz		124,- L
24/48/48x	TRAXDATA CDRW482448	79,-	89,-
24/52/52x	AOPEN CRW-5224		89,-
24/52/52x	ASUS CRW-5224A		119,- L
24/52/52x	LITEON LTR-52246S		89,-
24/52/52x	TRAXDATA CDRW522452	99,-	104,-

CD-RW USB2.0		bulk	Kit/ret.
8/8/24x	PLEXTOR PX-S88TU		189,-
12/40/40x	LITEON LXR-40122		169,-
12/24/40x	PHILIPS JR24CDRWK		179,-
12/40/48x	ASUS CRW-4012U		169,-
12/40/48x	AOPEN EHW4048U		149,- L
24/44/44x	YAMAHA CRW-F1		199,-
24/44/44x	YAMAHA CRW-F1 USB2.0/FW		274,-
24/48/48x	PLEXTOR PX-W4824TU		239,-

CD-RW+DVD ATAPI		bulk	Kit/ret.
10/20/40/12x	PLEXTOR PX-320A		154,- L
10/24/24/8x	TOSHIBA SD-R2412 für Notebooks	169,-	
10/32/40/12x	PHILIPS RWDV3210	99,-	109,-
10/32/40/12x	SAMSUNG SM-332	99,- L	109,-
10/32/40/12x	SAMSUNG SM-332 schwarz	104,-	
10/32/40/16x	LG GCC-4320B	109,-	114,-
10/32/40/16x	TOSHIBA SD-R1312	99,-	129,-

CD-RW+DVD USB2.0		bulk	Kit/ret.
8/10/16/24x	ASUS SCB1608-U		279,- L
8/10/16/24x	ASUS SCB1608-D USB2.0/FW		299,- L
10/32/40/12x	PHILIPS JR32CDRWK		279,-

AOPEN CRW-4850

12/48/50x CD-RW

ATAPI, 2.048 KB Cache, Just-Link, Just-Speed, retail inkl. Nero 5.5, 1 CD-RW & 1 CD-R

€ 74,-

CD-RW: schreiben CD-RW / schreiben CD-R / lesen CD;
CD-RW+DVD: schreiben CD-RW / schreiben CD-R / lesen CD / lesen DVD;
DVD-Recorder: schreiben DVD / wiederbeschreiben DVD / lesen DVD

DVD & CD

Intern Boxed +10,-

DVD-ROM ATAPI		bulk	Kit/ret.
16/40x	PIONEER DVD-117	57,-	
16/40x	PIONEER DVD-117 schwarz	54,-	
16/40x	PIONEER DVD-106S	64,-	
16/40x	SONY DDU1621	54,-	
16/48x	AOPEN DVD-1648	52,- L	57,- L
16/48x	ASUS DVD-E616		64,-
16/48x	LG GRD-816xB	52,-	54,-
16/48x	LITEON LTD-165	49,-	52,-
16/48x	MSI MS-8216	52,- L	57,-
16/48x	NEC DV-5800B	54,-	62,-
16/48x	NEC DV-5800B Kit		64,-
16/48x	PANASONIC SR-8587	49,-	
16/48x	SAMSUNG SD-616	49,-	57,-
16/48x	SAMSUNG SD-616 schwarz	54,-	
16/48x	TEAC DV-516E	57,-	64,-
16/48x	TOSHIBA SD-M1712	54,-	69,-

DVD-RW ATAPI		€
2/1/10x	LG GMA-4020 retail	299,- L
2/1/12x	TOSHIBA SD-R5002 bulk	274,-
2/1/12x	TOSHIBA SD-R5002 retail	299,-
4/2/12x	PIONEER DVR-105 bulk	289,-
4/2/12x	PIONEER DVR-A05 retail	319,-
4/2/12x	PIONEER DVR-105 Kit	299,-
4/2/12x	TEAC DV-W50 bulk	319,-

DVD+RW ATAPI		€
2/2/8x	AOPEN DVRW2412PRO retail	369,-
2/2/8x	HP dvd200i retail	419,-
2/2/8x	MITSUMI DW 5125 TE retail	a.A.
2/2/8x	PHILIPS DVDRW228B bulk	319,- L
2/2/8x	PHILIPS DVDRW228K retail	349,- L
2/2/8x	RICOH MP5125A-DP retail	349,- L

DVD±R/±RW ATAPI		€
4/2/8x	SONY DRU500A retail	399,-
4/2/12x	NEC ND-1100A retail	309,- L

CD-ROM ATAPI		bulk	Kit/ret.
52x	AOPEN CD952E	24,-	
52x	ASUS CDS520		37,-
52x	LG GCR-852xB	26,-	
52x	LITEON LTN52x	27,-	29,-
52x	MSI MS-8152	24,-	26,- L
52x	NEC CD-3002A	29,-	
52x	SONY CDU52x1	32,-	
52x	SAMSUNG SC-152	27,-	
52x	SAMSUNG SC-152 schwarz	29,-	
52x	TEAC CD-552E	37,-	39,-
54x	MITSUMI FX 54x MAX	27,-	31,-
56x	AOPEN CD-956E		29,-

WECHSELLAUFWERKE

IOMEGA			€
Zip 100 bulk	AT	100 MB	69,-
Zip 100 bulk	SCSI	100 MB	69,-
Zip 100 NG (Hostpowered)	USB	100 MB	89,-
Zip 250 bulk	AT	250 MB	89,-
Zip 250 retail	AT	250 MB	129,-
Zip 250 retail	Parallel	250 MB	169,-
Zip 250 (Hostpowered)	USB	250 MB	139,-
Zip 250 (Hostpowered) Kit inkl. 3 Medien	USB	250 MB	189,-
Zip 750 bulk	AT	750 MB	169,- L
Zip 750 Kit	AT	750 MB	209,- L
Zip 750 Kit	USB2.0	750 MB	209,-
Zip 750 Kit	FW	750 MB	214,- L

NEC			€
Zip	AT	100 MB	59,-

Disketten-Laufwerke			€
ADVANCE	USB	1,44 MB	69,-
TEAC retail	USB	1,44 MB	79,-
PANASONIC formatiert herkömmliche 1,44 MB Disketten auf 32 MB	USB	240 MB	219,-
NEC	Floppy	1,44 MB	12,-
NEC Slimline	Floppy	1,44 MB	34,-
SAMSUNG silber	Floppy	1,44 MB	17,-
SONY	Floppy	1,44 MB	13,-
TEAC	Floppy	1,44 MB	14,-

IDE-FESTPLATTEN

Intern Boxed für U-66 / U-100 / U-133 +10,- / +15,- / +15,-

SAMSUNG SD-616

16/48x DVD-ROM

ATAPI, retail inkl. PowerDVD

€ 57,-

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
2F020J0	U-133	20,0	12 / 2.048 / 5.400	74,-
2F020L0	U-133	20,0	12 / 2.048 / 5.400	77,-
2F030J0	U-133	30,0	12 / 2.048 / 5.400	79,-
2F040J0	U-133	40,0	12 / 2.048 / 5.400	89,-
4D040H2	U-100	40,0	12 / 2.048 / 5.400	89,-
4D060H3	U-100	60,0	12 / 2.048 / 5.400	99,-
4R060J0	U-133	60,0	13 / 2.048 / 5.400	99,-
4R060L0	U-133	60,0	12 / 2.048 / 5.400	104,-
4R080J0	U-133	80,0	13 / 2.048 / 5.400	124,- L
4R080L0	U-133	80,0	12 / 2.048 / 5.400	129,- L
4R120J0	U-133	120,0	12 / 2.048 / 5.400	189,- L
4R160J0	U-133	160,0	12 / 2.048 / 5.400	a.A. L
6E020L0	U-133	20,0	10 / 2.048 / 7.200	79,-
6E030L0	U-133	30,0	10 / 2.048 / 7.200	84,-
6E040L0	U-133	40,0	10 / 2.048 / 7.200	104,-
6L040J2	U-133	40,0	8 / 2.048 / 7.200	104,-
6Y060L0	U-133	60,0	9 / 2.048 / 7.200	114,-
6Y080L0	U-133	80,0	9 / 2.048 / 7.200	144,-
6Y120L0	U-133	120,0	9 / 2.048 / 7.200	194,-
6Y120P0	U-133	120,0	9 / 8.192 / 7.200	229,-
6Y160P0	U-133	160,0	9 / 8.192 / 7.200	349,-
6Y200P0	U-133	200,0	9 / 8.192 / 7.200	399,-

SEAGATE		GB	ms/Cache/UPM	€
ST320011A	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	84,-
ST320014A	U-100	20,0	13 / 2.048 / 5.400	79,- L
ST340810A	U-100	40,8	9 / 2.048 / 5.400	94,-
ST340016A	U-100	40,8	9 / 2.048 / 7.200	99,-
ST360020A	U-100	60,0	10 / 2.048 / 5.400	104,-
ST360021A	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	114,-
ST360015A	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	119,-
ST380021A	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	134,-
ST380023A	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	139,- L
ST3120023A	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	199,-

EXCELSTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
ES3230	U-66	30,0	9 / 2.048 / 5.400	69,-
ESJ24	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	89,-

IBM		GB	ms/Cache/UPM	€
IC35L020VN	U-100	20,5	9 / 2.048 / 7.200	79,-
IC35L040VN	U-100	41,1	9 / 2.048 / 7.200	99,-
IC35L060V2	U-100	60,4	8 / 2.048 / 7.200	124,-
IC35L060VA	U-100	61,5	8 / 2.048 / 7.200	114,-
IC35L080VA	U-100	82,3	8 / 2.048 / 7.200	129,-
IC35L090V2	U-100	82,3	9 / 2.048 / 7.200	139,-
IC35L120V2	U-100	123,5	9 / 2.048 / 7.200	199,-
IC35L180V2	U-100	185,2	9 / 8.192 / 7.200	359,-

WD		GB	ms/Cache/UPM	€
WD200EB	U-100	20,0	12 / 2.048 / 5.400	79,-
WD200BB	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	84,-
WD400EB	U-100	40,0	12 / 2.048 / 7.200	94,-
WD400BB	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	99,-
WD400JB	U-100	40,0	9 / 8.192 / 7.200	109,-
WD600AB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 5.400	109,- L
WD600BB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	114,-
WD600JB	U-100	60,0	9 / 8.192 / 7.200	134,-
WD800BB	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	124,-
WD800JB	U-100	80,0	8 / 8.192 / 7.200	149,-
WD1200AB	U-100	120,0	9 / 2.048 / 5.400	179,- L
WD1200BB	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	199,-
WD1200JB	U-100	120,0	9 / 8.192 / 7.200	229,-
WD1800BB	U-100	180,0	9 / 2.048 / 7.200	379,-
WD1800JB	U-100	180,0	9 / 8.192 / 7.200	399,-
WD2000BB	U-100	200,0	9 / 2.048 / 7.200	399,-
WD2000JB	U-100	200,0	9 / 8.192 / 7.200	469,-

SAMSUNG		GB	ms/Cache/UPM	€
SP2001H	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	89,- L
SV0221H	U-100	20,4	9 / 512 / 5.400	84,- L
SP4002H	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	99,- L
SV4012H	U-100	40,2	9 / 512 / 5.400	94,-
SV0602H	U-100	60,0	9 / 512 / 5.400	109,- L
SP6003H	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	114,-
SV8004H	U-100	80,0	9 / 2.048 / 5.400	119,-
SV0813H	U-100	80,0	9 / 2.048 / 5.400	119,- L
SP8004H	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	129,-
SV1204H	U-100	120,0	9 / 2.048 / 5.400	169,-

SCSI-Festplatten ab Lager lieferbar. Rufen Sie uns an!

LG GCR-852xB

52x CD-ROM

ATAPI, bulk, Blenden in diversen Farben optional erhältlich

€ 26,-

HOME ENTERTAINMENT

DVD-Filme	FSK	€
Der Herr der Ringe - Extended Version	ab 12	44,-
Die Simpsons - Treehouse of Horror	ab 12	19,-
Harry Potter und der Stein der Weisen	ab 6	19,-
Ice Age	ab 6	22,-
Knallharte Jungs	ab 16	24,-
Matrix	ab 16	22,-
Nicht noch ein Teeniefilm	ab 12	24,-
Ocean's Eleven	ab 12	21,-
Panic Room	ab 16	26,-
Pearl Harbor Director's Cut	ab 16	30,-
Spy Game	ab 12	24,-
The Others	ab 12	21,-
The Scorpion King	ab 16	26,-
Tödliches Vertrauen	ab 16	24,-
Zurück in die Zukunft Trilogie	ab 12	46,-

DVD-Player		€
CYBERHOME CH-DVD 402	silber o. schwarz	99,-
CYBERHOME CH-DVD 505	aluminium	159,-
LG DVD-5084	silber	149,-
LG DVD-4730	silber	189,-
LG DVD-5935 Combi (DVD+VCR)	silber	379,-
MUSTEK V56 L 2C	silber	119,-
MUSTEK V56 L 5C	silber	134,-
TOSHIBA SD-220E	silber	229,-
TOSHIBA SD-510E	silber	449,-

Beamer	ANSI-Lumen	€
IIYAMA LPX100	1.000	2.049,-
IIYAMA DPS110	1.100	2.599,-
NEC VT-45	1.000	1.849,-
SONY VPL-CS4	1.000	1.939,-

Weitere Entertainment Produkte ab Lager lieferbar!

CH-DVD 505

CYBERHOME DVD-Player

DVD-, CD-, Video CD-, SVCD- & MP3-kompatibel, MP3-Playlist, Dolby Digital & dts Decoder, Aluminiumgehäuse

€ 159,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

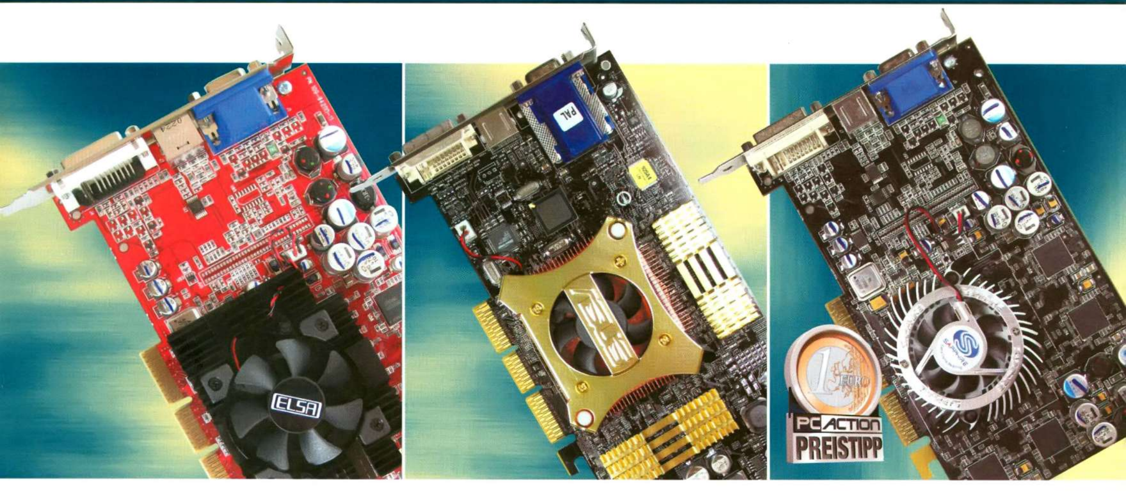
01805-905040**

** € 0,12/Minute



FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer Fax: 06403 - 9050 4009



Elsa Gladiac 9700 Pro LE

Elsa ist zurück. Nach dem finanziellen Aus hat die „Neue Elsa GmbH" die Rechte an der Marke Gladiac erworben und fertigt fortan nur Grafikkarten mit Ati-Grafikchips. Die Gladiac 9700 Pro basiert, wie der Name vermuten lässt, auf dem DirectX-9-Chip Radeon 9700 Pro und setzt dabei auf das Referenzdesign von Ati. Der Knüller ist das beigelegte Softwarepaket. Es besteht aus dem Weltkriegs-Shooter *Battlefield 1942* sowie dem Tuning-Tool Powerstrip und dem Software-DVD-Player WinDVD 4. In der „Limited Edition" bekommen Sie zusätzlich sogar *Giants: Citizen Kabuto*, *Pro Rally 2001*, *DroneZ* und *Sacrifice* gratis dazu. Die Temperatur- und Geräuschentwicklung der Platine liegt im mittleren Bereich und die Übertaktung der Karte lieferte solide Werte: 350 und 660 MHz für Grafikchip und Grafikspeicher. Ein solider Neueinstieg für die Neue Elsa GmbH – nicht zuletzt dank der guten Ausstattung. Sparfüchse greifen vorerst aber nicht zum 3D-Flaggschiff 9700 Pro, sondern zur 9500, die nur rund die Hälfte kostet. *(bh)*

Produktname:	Gladiac 9700 Pro LE
Hersteller:	Elsa
Preis/Termin:	€ 499,- / erhältlich
Webseite:	www.elsa.de
Telefon:	08136-939530
Preis/Leistung:	Gut

Ausstattung: 84%
Eigenschaften: 91%
Leistung: 89%
Gesamt: 89%

„Elsa ist wieder da – mit einer robusten Radeon 9700 Pro und dickem Spielepaket."

Asus V9280 S/VTD

Mit der V9280 S/VTD bringt Asus eine besonders interessante Geforce4 Ti-4200 an den Start. Statt wie übliche Platinen auf ein sechslagiges Design zu setzen, verwendet die Firma das achtlagige Design von Geforce4 Ti-4400 und Ti-4600. Was bringt's? Wesentlich höhere Standardtaktfrequenzen von 275/600 MHz. Das erklärt den leistungsstarken Chiplüfter, die Kühlkörper auf den Speicherbausteinen und die Metall-Platte auf der Rückseite der Grafikkarte. Immerhin wird die Platine im Vergleich zu denen im Standard-Design der neuen Ti-4200-8X-Garde bis zu 15 Prozent wärmer. Der Preis von rund 300 Euro erscheint auf den ersten Blick vielleicht happig, ist allerdings durchaus gerechtfertigt. Bei unseren Spiele-Benchmarks erreichte die Platine nämlich Werte zwischen einer Geforce4 Ti-4400 und Ti-4600. Zusätzlich gibt es, wie bei Asus-Platinen üblich, die Smart-Doctor-Software, mit der Sie zum Beispiel den Grafiklüfter manuell regeln. Alles in allem eine sehr schnelle NV28-Platine. *(bh)*

Produktname:	Asus V9280 S/VTD
Hersteller:	Asus
Preis/Termin:	€ 300,- / erhältlich
Webseite:	www.asuscom.de
Telefon:	02102-95990
Preis/Leistung:	Gut

Ausstattung: 89%
Eigenschaften: 82%
Leistung: 86%
Gesamt: 86%

„Hohe Taktfrequenzen für einen hohen Preis"

Sapphire Atlantis Radeon 9700

Bisher wissen viele Spieler, dass die meisten Radeon-Karten auf dem Referenzdesign von Ati basieren. Nicht so die neue Atlantis 9700 von Sapphire. Für die kleine Version der DirectX-9-Karte hat man die Platine schwarz eingefärbt. Die 128 MB DDR-RAM in der kleinen BGA-Verpackung sind mit 3,6 ns Zykluszeit spezifiziert. Bei einer Übertaktung bleibt also etwas Raum. Das Lüftermodell wurde bereits bei der Radeon 9700 Pro eingesetzt, leistet aber minimal bessere Kühlungsdienste und ist etwas leiser als das Standard-Bauteil. Die bessere Kühlung erklärt sich durch die Verwendung von Wärmeleitpaste, die zwischen Chip und Lüfter zum Einsatz kommt. Bei den Standard-Platinen wird nur ein Wärmeleitpad verwendet. Während unserer Übertaktungsversuche erreichte die Atlantis 9700 mit 320/620 MHz (Chip- und effektiver Speichertakt) fast die Leistung der teureren 9700 Pro (325/620 MHz) – und das für rund 100 Euro weniger. Ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis von den relativ neuen Platinenlötern Sapphire. *(bh)*

Produktname:	Atlantis Radeon 9700
Hersteller:	Sapphire
Preis/Termin:	€ 350,- / erhältlich
Webseite:	www.sapphiretech.com
Telefon:	-
Preis/Leistung:	Gut

Ausstattung: 81%
Eigenschaften: 93%
Leistung: 91%
Gesamt: 86%

„Eine 9700 Pro kostet mindestens 450 Euro und liefert nur 15 Prozent mehr Leistung."

Logitech Freedom 2.4 Cordless



Produktname:	Logitech Freedom 2.4 Cordless
Hersteller:	Logitech
Preis/Termin:	€ 80,- / erhältlich
Webseite:	www.logitech.com
Telefon:	089-894670
Preis/Leistung:	Gut

Ausstattung: 87%
Eigenschaften: 83%
Leistung: 89%
Gesamt: **89%**

„Empfehlenswerter Funk-Joystick für Hobbyflieger"

Die verwendete 2,4-GHz-Technik des ersten Funk-Joysticks ist bereits ausgereift und sorgt für einwandfreie, präzise Funkübertragung ohne bemerkbare Verzögerungen. Das ist besonders für 3D-Actionspiele sehr wichtig. Die Verarbeitung des Freedom und seiner neun Feuertasten ist sehr gut. Der mittig angebrachte Throttle und alle Tasten sind gut zu erreichen. Wegen der drei Standbeine sollten Sie schnelle Bewegungen vermeiden, sonst kippt das Gerät um. Die Spieldauer mit einem Batteriesatz (3x AAA) beträgt durch den eingebauten Stromsparmodus mehrere Stunden, die Funkreichweite knapp fünf Meter. Der Anschluss des USB-Funkempfängers gestaltet sich sehr einfach, denn spezielle Treiber sind nicht nötig. *(bh)*

Thrustmaster FF Racing Wheel



Produktname:	FF Racing Wheel
Hersteller:	Thrustmaster
Preis/Termin:	€ 180,- / erhältlich
Webseite:	www.thrustmaster.com
Telefon:	0190-662789
Preis/Leistung:	Ausreichend

Ausstattung: 92%
Eigenschaften: 75%
Leistung: 87%
Gesamt: **89%**

„Teures, gutes Lizenz-Lenkrad mit kleinen Macken"

Auf der Nachbildung von Schumis Ferrari-Lenkrad fehlen zwar einige Funktionen – etwa die Einstellung für das Treibstoffgemisch und das Digital-Display –, allerdings ist das Griffgefühl ähnlich. Technisch konnte uns der Nachbau allerdings nicht ganz überzeugen. Sein Aufbau dauert durch das Saugnapf-Klammersystem länger als bei anderen Lenkern. Die Verarbeitung ist hervorragend, die Knöpfe sind gut zu erreichen. Für den Force-Feedback-Test haben wir *Grand Prix 3* und *Colin McRae Rally 2* gespielt. Im Vergleich zum Force Feedback GT von Logitech bietet das FF Racing Wheel schwächere Effekte. Außerdem verstellte sich beim Einschalten der Rütteltechnik die Nullstellung, so dass wir oft nachjustieren mussten. *(bh)*

Geile Teile

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, sollten Sie die richtige kaufen. Wir sagen Ihnen, welche.

GRAFIKKARTEN

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Asus	AGP-V8460 Ultra Deluxe	08/02	02102-98990	€ 380,-	93%
Asus	AGP-V8460 Ultra	04/02	02102-98990	€ 350,-	90%
Leadtek	Winfast A250 Ultra TD	05/02	0031-365365578	€ 529,-	90%
Sparkle	SP7200T6 Platinum	10/02	06403-905010	€ 339,-	90%
MSI	G4Ti4600-VTD	05/02	069-408930	€ 319,-	90%
Creative	3D Blast. 4 Titanium 4600	04/02	0800-1815101	€ 309,-	90%
Asus	V8420 Deluxe 128 MB	09/02	02102-95990	€ 230,-	88%
MSI	G4TI4200-TD64	07/02	069-408930	€ 160,-	88%
Leadtek	Winfast A250 LE TD	07/01	040-25170777	€ 230,-	88%
Asus	V8420/TD 64 MB	07/02	02102-95990	€ 180,-	88%
Asus	V8440/TD	06/02	02102-95990	€ 260,-	88%
Leadtek	Winfast A250 TD	06/02	0091-365365578	€ 399,-	88%
MSI	G4Ti4400-VTD	05/02	069-408930	€ 399,-	88%
Sparkle	SP7200T6	05/02	06403-905010	€ 539,-	88%
Creative	3D Blast. 4 Titanium 4400	04/02	0800-1815101	€ 250,-	88%
MSI	G3Ti500 Pro-VTG	03/02	069-408930	€ 180,-	88%
Hercules	3D Prophet III Ti-500	01/02	09123-96580	€ 200,-	88%
Innovision	Tornado Geforce3 Ti-500	01/02	02779-1400	€ 170,-	88%
Asus	V8200 T2 Deluxe	01/02	02102-95990	€ 322,-	88%
Leadtek	Winfast Titanium 500 TDH	01/02	0031-365365578	€ 500,-	88%
Creative	3D Blaster Ti-4200	08/02	0800-1815101	€ 180,-	87%
Tachyon	Radeon 9000 Pro	10/02	08136-939530	€ 150,-	87%
MSI	G4TI4200-DT64	07/02	069-408930	€ 225,-	88%
Asus	AGP-V8200 Deluxe	07/01	02102-95990	€ 511,-	87%
Innovision	Tornado G4 Ti-4200	07/02	05932-50450	€ 215,-	86%
PNY	Verto Geforce4 Ti-4400	06/02	02236-336310	€ 250,-	86%
Gigabyte	Maya Radeon 8500 Deluxe	05/02	040-2533040	€ 170,-	86%
Hercules	3D Prophet III Ti-200	01/02	0190-662789	€ 130,-	86%
Enmic	HIS Radeon 8500 OEM	01/02	038828-970	€ 129,-	86%
Powermagic	Radeon 8500 OEM	01/02	05932-50450	€ 140,-	86%
Sparkle	Sparkle GF3 Ti-500	01/02	06403-905010	€ 150,-	86%
Gainward	Ultra/650 TV Golden Sam.	09/02	089-898990	€ 320,-	85%
Prolink	Geforce4 Ti-4200	08/02	02102-43970	€ 203,-	85%
Aopen	GF3Ti200-DV64	01/02	01805-559191	€ 170,-	85%
Hercules	3D Prophet 8500 128 MB	09/02	0190-662789	€ 210,-	84%
Enmic/HIS	Excalibur Radeon 8500	05/02	06403-905010	€ 190,-	84%
Innovision	Tornado Geforce3 Ti-200	03/02	02779-1400	€ 180,-	84%
Sparkle	SP7200T2	09/02	06403-905010	€ 120,-	83%

SOUNDKARTEN

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Creative	Soundblaster Audigy 2	11/02	069-66982900	€ 150,-	92%
Terratec	DMX 6fire LT	11/02	02157-81790	€ 129,-	88%
Creative	SB Audigy Platinum eX	10/01	069-66982900	€ 219,-	88%*
Creative	Soundblaster Extigy	04/01	069-66982900	€ 179,-	87%*
Hercules	Gamesurround Fortissimo III	11/02	0190-662789	€ 69,-	86%
Terratec	DMX 6fire 24/96	01/02	02157-81790	€ 229,-	85%*
Creative	SB Live! Player 5.1	07/01	069-66982900	€ 39,-	84%*
Hercules	Gamesurround Fortissimo II	08/01	0190-662789	€ 60,-	84%*
Hoontech	Digital-XG Gold	07/01	07152-398880	€ 64,-	84%*
Leadtek	Winfast 6xSound	07/01	040-25170707	€ 66,-	84%*
Typhoon	Acoustic 6	11/01	0681-988060	€ 32,-	83%
Hercules	Muse 5.1 DVD	11/01	0190-662789	€ 44,-	80%
Alternate	Asound 6-Kanal	11/01	06403-905010	€ 19,-	78%

JOYSTICKS OHNE FORCE FEEDBACK

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	HOTAS Cougar	04/01	0190-662789	€ 319,-	92%
Microsoft	Precision 2	12/00	0180-5251199	€ 44,-	87%
Microsoft	Precision Pro	01/98	0180-5251199	€ 40,-	86%
Thrustmaster	Top Gun Fox 2 Pro	12/00	0190-662789	€ 40,-	80%
Logitech	WM Extreme Digital 3D	01/00	069-92032165	€ 34,-	79%

JOYSTICKS MIT FORCE FEEDBACK

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Force Feedback 2	12/00	089-31760	€ 84,-	88%
Thrustmaster	Top Gun Fox 2 Pro Shock	11/01	0190-662789	€ 51,-	85%
Genius	MaxFighter F-33D	08/00	02173-974321	€ 102,-	81%
Logitech	WingMan Force 3D	12/00	089-894670	€ 76,-	71%

GAMEPADS

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Logitech	Wingman Cordless Gamep.	12/02	089-894670	€ 55,-	92%
Thrustmaster	Firestorm Wireless Gamep.	12/02	0190-662789	€ 42,-	91%
Microsoft	SW Game Pad Pro	10/99	0180-5251199	€ 46,-	86%
Saitek	P3000 Wireless Gamepad	12/02	089-5467570	€ 65,-	85%
Typhoon	Cyber Voyager	11/01	0681-988060	€ 36,-	84%
Interact	Xtensions RF Gamepad	12/02	01805-125133	€ 30,-	83%
Logitech	WingMan RumblePad	12/00	089-894670	€ 40,-	83%
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	€ 59,-	82%
Logitech	WingMan Gamepad Extreme	10/99	069-92032165	€ 51,-	80%
Interact	Hornet Gamepad	11/01	01805-125133	€ 10,-	80%
Interact	HammerHead FX	11/99	01805-125133	€ 51,-	80%
Saitek	P750	02/00	089-54612710	€ 36,-	80%
Vivanco	Vivanco GP 22 UD	02/01	04102-231235	€ 61,-	79%
Microsoft	SW Dual Strike	11/99	0180-5251199	€ 66,-	79%
Interact	HammerHead	01/00	01805-125133	€ 46,-	78%
Pearl	Delta Commander RF	11/01	07631-3600	€ 41,-	78%
Thrustmaster	Firestorm 2	11/01	0190-662789	€ 15,-	78%
Genius	MaxFire Digital Force	03/00	02173-974321	€ 36,-	77%
Creative	GamePad Cobra	04/99	069-66982900	€ 20,-	77%

SPIELEMÄUSE

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Logitech	iFeel MouseMan	12/00	069-92032165	€ 49,-	83%
Microsoft	IntelliMouse with IntelliEye	02/00	0180-5251199	€ 39,-	82%
Microsoft	IntelliMouse Optical	05/00	0180-5251199	€ 35,-	81%
Kärna	Razer Boomslang 2000	02/00	0180-5004901	€ 59,-	80%
Microsoft	IntelliMouse Explorer	10/99	0180-5251199	€ 39,-	79%
Genius	KYE NetScroll Optical	03/00	02173-974321	€ 45,-	78%
Saitek	Optical Mouse	02/01	089-5467570	€ 25,-	76%
Logitech	WingMan FF Maus	11/99	069-92032165	€ 60,-	73%

LENKRADSYSTEME OHNE FORCE FEEDBACK

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	Formula Pro Digital	05/00	0190-662789	€ 102,-	83%
CH Products	CH Flight Sim Yoke	08/00	0541-122065	€ 205,-	80%
Thrustmaster	360 Modena Pro	12/00	0190-662789	€ 87,-	79%*
Microsoft	SW Precision Racing Wheel	11/99	0180-5251199	€ 92,-	79%
Interact	Racing Wheel	11/01	01805-125133	€ 51,-	75%
Thrustmaster	Formula Super Sport	04/99	0190-662789	€ 92,-	75%
Saitek	R80 Sports Wheel	11/01	089-54612710	€ 31,-	71%
Saitek	R4 Racing Wheel	-	089-54612710	€ 92,-	71%
Saitek	R100 Racing Wheel	11/99	089-54612710	€ 66,-	69%

LENKRADSYSTEME MIT FORCE FEEDBACK

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	Force Feedback GT	11/01	0190-662789	€ 128,-	89%
Microsoft	SW FF Wheel	12/98	0180-5251199	€ 153,-	85%*
Thrustmaster	Formula Force GT	02/99	0190-662789	€ 178,-	84%*
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	089-54612710	€ 143,-	82%*
Logitech	WingMan Formula GP	11/01	069-92032165	€ 61,-	81%*
Logitech	WingMan Formula Force GP	11/01	069-92032165	€ 102,-	79%
Logitech	WingMan Formula Force	02/99	069-92032165	€ 153,-	78%*
Guillemot	FF Racing Wheel	02/00	0190-662789	€ 127,-	77%*
Typhoon	Real Force Wheel	11/01	0681-988060	€ 66,-	75%

17-ZOLL-MONITORE

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Eizo	FlexScan F57	03/99	02153-733400	€ 573,-	87%
Miro	miroD1795 F	03/99	01805-228144	€ 388,-	82%
Viewsonic	PT775	03/99	0800-1717430	€ 534,-	81%
Elsa	Ecomo Office	03/99	0241-6065112	€ 660,-	78%
Samsung	SyncMaster 710s	03/99	0180-5121213	€ 306,-	74%

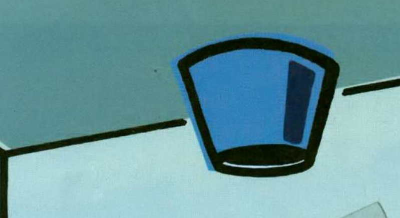
19-ZOLL-MONITORE

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Samsung	SyncMaster 900p	03/99	0180-5121213	€ 510,-	82%
Iiyama	Vision Master 450	03/98	0800-1003435	€ 460,-	81%
Eizo	FlexScan 67	03/98	02153-733400	€ 818,-	81%
Taxan	Ergovision 975	03/99	0201-7990400	€ 614,-	77%
Wortmann Terra	Magic 1996 F	03/99	05744-944144	€ 501,-	72%

* abgewertet

PC Action Gold

PC Action Preistipp





Das Wettrennen der Spermazellen endete mit einer Überraschung: Das werden dann wohl Achtlinge ...

Hei, die Kabel!

Wer unser grandioses Wortspiel nicht versteht, gehe bitte auf www.heidikabel.de. Dem intelligenten Rest erklären wir, wie er mehrere PCs mit einem einzigen DSL-Zugang nutzen kann.

Die gängigen DSL-Zugänge (T-Online, QSC, etc.) bieten bis zu 1.024 kBit Downstream und bis zu 256 kBit Upstream. Besonders für kleine Firmen oder finanziell gebeutelte Studenten-WGs ist die Mehrfachnutzung einer DSL-Leitung attraktiv. Allerdings birgt die Möglichkeit des komfortablen und sicheren Internetzugangs auch ihre Probleme.

TRAUTE ZWEISAMKEIT

Um einen DSL-Anschluss für zwei PCs zu verwenden, ist folgende Methode die günstigste: Verbinden Sie die Rechner mit einem Crosslink-Kabel. Einer der Computer ist zugleich mit einem DSL-Modem verbunden und übernimmt die Funktion des Servers. Dazu muss der Server mit zwei Netzwerkkarten ausgestattet sein: eine Karte für die Crosslink-Verbindung zum anderen Rechner, die andere Karte wird mit einem handelsüblichen Netzwerkkabel (Patchkabel) mit dem DSL-Modem verbunden. Der Server muss bei dieser Methode online sein, wenn der Client-Rechner die Verbindung nutzen möchte. Außerdem können sich so nur zwei Rechner einen Zugang teilen.

DIE ALTEN VOR!

Möchten Sie mit mehr als zwei Computern ins Internet, müssen Sie eine andere Methode wählen. Vielleicht haben Sie ja noch einen ausgedienten Rechner im Keller, denn alte Pentium- oder K6-Rechner sind für Server-Aufgaben hervorragend geeignet. Statten Sie den Server mit zwei Netzwerkkarten und die Clients mit jeweils einer Netzwerkkarte aus. Beachten Sie, dass Windows 95 keine zwei Netzwerkkarten in einem einzelnen PC unterstützt. Verbinden Sie den Server über ein Patch-Kabel mit dem DSL-Modem und einem weiteren Patch-Kabel mit dem Hub. Die Clients werden ebenso am HUB angeschlossen (siehe Grafik). Nachteil dieser Lösung: Der Server-PC muss eingeschaltet sein, damit die Rechner im lokalen Netz eine Internetverbindung herstellen können. In der Praxis soll ein solcher Server-PC Tag und Nacht laufen.

NAT IS' NETT

Auf dem Server-Rechner muss eine so genannte Routing- oder Proxy-Software installiert werden. Als kostenlose Lösung bietet sich das „Internet Connection Sharing" (ICS) von Microsoft an. ICS ist ab Windows 98 (Zweite Ausgabe) fester Bestandteil, muss aber zur Standardinstallation des Betriebssystems nachträglich hinzugefügt werden (Server und Clients). Die ICS-Versionen von Windows 98 ZA, Windows Me und Windows 2000 sind prinzipiell miteinander kompatibel. In der Praxis kann es jedoch zu Störungen kommen. So ist es beispielsweise möglich, dass sich ein WinMe-Client nicht per Remote-Funktion über einen Win98-SE-Server einwählen kann. Um Problemen dieser Art vorzubeugen, können Sie alternativ eine Router-Software wie Sygate oder Winroute benutzen. Die Software sollte „Network Adress Translation" (NAT) beherrschen, sonst kann es zu Problemen kommen, wenn mehrere Teilnehmer gleichzeitig im Internet spielen wollen. Diese Programme sind je nach Umfang ab etwa 30 Euro erhältlich. Im Gegensatz zu reinen Proxy-Programmen arbeiten Software-Router mit dem so genannten „Port Mapping". Der Vorteil: Mehrere LAN-PCs erscheinen auch im Internet als mehrere Rechner, obwohl die meisten Anwender ja nur eine einzige IP-Adresse vom Provider bekommen. Mit „Port Mapping" werden die Daten-Pakete auf mehrere Ports „verteilt"; wodurch jeder Rechner eindeutig identifiziert werden kann. Ohne Port Mapping weiß der Server dagegen nicht, welcher der LAN-Rechner die Datenpakete

Guckst du hier!

Mehr Informationen zum Thema finden Sie unter diesen Adressen:

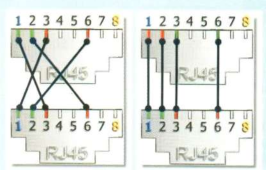
www.ethergear.com
www.practicallynetworked.com

Was ist denn?

FIREWALL
Je nach Einstellung fungiert die Firewall als eine Art Schutzwall, die Transfer-Daten überwacht und blockt.

ROUTER
Router koordinieren den Datenverkehr von und zu Netzwerkrechnern.

Einmal Kabelsalat, bitte!



Aktuelle Netzwerkkabel, auch Twisted-Pair-Kabel genannt, sind in zwei Ausführungen erhältlich: Mit 1:1-Kabeln (Patch-Kabeln) verbinden Sie verschiedene Geräte wie PC und HUB, ein Crosslink-Kabel wird verwendet, um zwei gleichartige Geräte (PCs) miteinander zu verbinden.

Scharfe Nummern!

Dass für lokale Netzwerke die IP-Adressen die Nummern 192.168.0.X (X = 1 bis 254) eingesetzt werden, ist bekannt. Aber warum gerade diese Werte?

Es gibt fünf IP-Klassen, von denen aber nur drei eine wichtige Rolle spielen:

Klasse	Nummernbereich	Gesamtzahl der Adressen	Subnetmask
A	1.0.0.0 bis 126.255.255.255	16.777.214	255.0.0.0
B	128.0.0.0 bis 191.255.255.255	65.534	255.255.0.0
C	192.0.0.0 bis 223.255.255.255	254	255.255.255.0

Einige IP-Bereiche der C-Klasse sind für lokale Netzwerke registriert und können nicht im Internet verwendet werden:
10.0.0.0 bis 10.255.255.255
172.16.0.0 bis 172.31.255.255
192.168.0.0 bis 192.168.255.255
Diese Nummernbereiche können Sie privat frei verwenden; sie müssen nicht registriert werden.



Der LAN DSL-Router 4P von Elsa ist für 99 Euro erhältlich und dank der integrierten Firewall ein sicherer Hardware-Router.

bekommen soll. Die Verbindung funktioniert gerade bei Spiele-Servern häufig nicht richtig. Weiterer Nachteil von reiner Proxy-Software: Einige Spiele wie *Counter-Strike* laufen nicht, wenn sie über einen lokalen Proxy-Rechner nach „außen" gehen müssen. Neben diesen Problemfällen gibt es Anwendungen, die nicht einmal mit NAT-fähiger Software laufen wollen. Als besonders störrisch hat sich „Netmeeting" erwiesen.

SERVER, NEIN DANKE?

Wer keinen separaten Server-PC einsetzen möchte, kann das DSL-Modem auch direkt an den Hub anschließen. Der Anschluss ist auf zwei Wegen möglich: Sie verbinden das Modem mit dem Uplinkport des HUB (erfordert ein Patch-Kabel) oder mit einem normalen Port des HUB (Crosslink-Kabel notwendig). Der Nachteil dieser Methode liegt auf der Hand: Auf jedem Client muss die Einwahlsoftware installiert sein; außerdem kann jeweils nur eine Person den Internetzugang nutzen. Diese Methode sorgt allerdings für einen hohen Datenverkehr im lokalen Netzwerk, weil das DSL-Modem die Internet-Daten an alle Clients gleichermaßen verschickt.

MACH'S DIR BEQUEM!

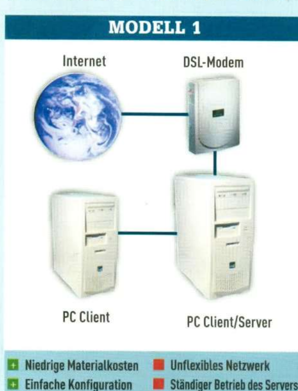
Die komfortabelste Methode für Privatnutzer und kleine Firmen ist ein Hardware-Router. Dieses Gerät ähnelt einem HUB und ist nur auf das Verteilen von Internet-Datenpaketen spezialisiert. Router verfügen über eine integrierte Sicherheitseinrichtung (Firewall) und sind einfach zu handhaben. Hardware-Router werden entweder über die mitgelieferte Software konfiguriert und verwaltet oder mit dem Web-Browser. Selbstverständlich unterstützen diese Geräte auch NAT und sind ab etwa 100 Euro erhältlich.

SASCHA-A. PILLING/OLIVER HAAKE

Ist das denn die Möglichkeit?

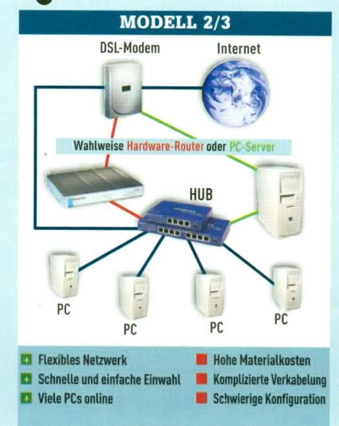
Wir servieren Ihnen mehrere Möglichkeiten, einen DSL-Anschluss mehrfach zu nutzen. Mit Vor- und Nachteilen und auf einen Blick!

MODELL 1



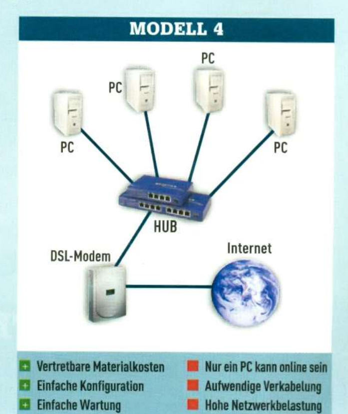
- + Niedrige Materialkosten
- + Einfache Konfiguration
- + Einfache Wartung
- – Unflexibles Netzwerk
- – Ständiger Betrieb des Servers
- – Für wenige PCs geeignet

MODELL 2/3



- + Flexibles Netzwerk
- + Schnelle und einfache Einwahl
- + Viele PCs online
- – Hohe Materialkosten
- – Komplizierte Verkabelung
- – Schwierige Konfiguration

MODELL 4



- + Vertretbare Materialkosten
- + Einfache Konfiguration
- + Einfache Wartung
- – Nur ein PC kann online sein
- – Aufwendige Verkabelung
- – Hohe Netzwerkbelastung

CD-ROM/DVD-UMTAUSCHCOUPON

Wir können keine Gewähr dafür übernehmen, dass jedes Programm unserer Cover-CD-ROM/DVD auf jedem Rechner einwandfrei läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf einen defekten Datenträger hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz.

WICHTIG: Ein Umtausch ist nur gegen diesen Originalcoupon möglich. Der defekte Datenträger wird für den Umtausch benötigt. Um Porto zu sparen, reicht es, wenn Sie den Datenträger in der Mitte zerschneiden (Nicht brechen – Verletzungsgefahr!) und an uns senden:

Computec Media AG • Datenträger PC Action • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

GARANTIECOUPON PC ACTION 1/2003

☐ DVD ☐ CD-ROM

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung:

INSERENTENVERZEICHNIS

HILFE, MEIN SPIEL GEHT NICHT!

HERSTELLER-HOTLINES

Hersteller	Internet	Telefon	Zeiten
ACCLAIM	www.acclaim.de	0 89-32 94 06 00	Mo, Mi, Do 14:00-19:00
ACTIVISION	www.activision.de	01 90-51 00 55	24 Std. täglich (nicht an Feiertagen)
		01 805-22 51 55 (techn. Fragen)	Mo-Fr 14:00-18:00, Sa-So 16:00-18:00
ASCARON	www.ascaron.de	0 52 41-96 66 90	Mo-Fr 14:00-17:00
		0 52 41-9 39 30 (Mailbox)	
BLACKSTAR	www.black-star.de	0 42 41-95 33 88	Mo-Fr 14:00-16:00
CRYO INTERACTIVE	www.cryo-interactive.de	0 52 41-95 35 39	Mo-Fr 15:00-18:00, Sa, So 14:00-16:00
DISNEY INTERACTIVE	www.disney.de/DisneyInteractive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11:00-19:00, Sa 14:00-19:00
EGMONT INTERACTIVE	www.egmont.de	0 18 05-25 83 83	Mo-Do 18:00-20:00
EIDOS INTERACTIVE	www.eidos.de	01 90-83 95 82	Mo-So 10:00-22:00
		01 90-83 95 72 (techn. Fragen)	Mo-So 10:00-22:00
ELECTRONIC ARTS	www.electronicarts.de	01 90-78 79 06	24 Std. täglich
		01 90-77 66 33 (techn. Fragen)	Mo-Sa 11:00-20:00
EMPIRE	www.empireinteractive.com	0 89-8 57 95 38	Mo-Fr 9:00-13:00
GREENWOOD ENT.	www.greenwood.de	02 34-9 64 50 50	Mo-Fr 15:00-18:00
IKARION SOFTWARE	www.ikarion.de	02 41-4 70 15 20	Mo-Fr 15:00-18:00
INFOGRAMES	www.infogrames.de	01 90-77 18 83	Mo-Fr 11:00-19:00
		01 90-77 18 82 (techn. Fragen)	Mo-Fr 11:00-19:00
INNONICS	www.innonics.de	05 11-33 61 37 90	Mo, Mi, Fr 15:00-18:00
JOWOOD	www.jowood.com	0 61 02-81 680 68 (Ortstarif)	Mo-Fr 13:00-17:00
		0 61 02-81 681 68 (techn. Fragen)	Mo-Fr 13:00-17:00
KONAMI	www.konami.com	01 90-82 46 94	Mo-So 8:00-24:00
MAGIC BYTES	www.magic-bytes.de	0 52 41-95 33 33	Mo-Fr 14:00-19:00
MATTEL	www.mattelmedia.com	0 69-95 30 73 80	Mo-Fr 9:00-21:00
MAX DESIGN		00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15:00-18:00
MICROSOFT	www.microsoft.com/germany/support	01 805-5 67 22 55 (techn. Fragen)	Mo-Fr 8:00-18:00
MINDSCAPE	www.mindscape.com	02 08-9 92 41 14	Mo, Mi, Fr 15:00-18:00
NAVIGO	www.navigo.de	0 89-32 47 31 51	Mo-Fr 13:00-18:00
NEO	www.neo.at	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15:00-18:00
NINTENDO	www.nintendo.de	01 30-58 06	Mo-Fr 11:00-19:00
RAVENSBURGER INT.	www.ravensburger.de	07 51-86 19 44	Mo-Do 16:00-19:00
SEGA	www.sega.de	0 40-2 27 09 61	Mo-Fr 10:00-18:00
SIERRA	www.sierra.de	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9:00-19:00
SOFTWARE 2000	www.software2000.de	01 90-57 20 00	Mo-Do 14:00-19:00, Fr 10:00-14:00
SONY COMPUTER ENT.	www.sonyinteractive.com	01 90-57 85 78	Mo-Fr 10:00-20:00
SUNFLOWERS	www.sunflowers.de	01 90-51 05 50	Mo-Fr 11:00-19:00
SWING! ENTERTAINMENT	www.swing-games.de	0 21 31-4 06 64 99	Mo, Mi, Fr 16:00-19:00
TAKE 2 INTERACTIVE	www.take2.de	01 90-87 32 68 36	Mo-So 8:00-24:00
		01 805-21 73 16 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00
THQ/SOFTGOLD	www.thq.de	01 80-5 60 55 11	Mo-Fr 16:00-20:00
		01 90-50 55 11 (Spieletipps)	Mo-Fr 16:00-20:00
UBI SOFT	www.ubisoft.de	01 90-88 24 12 10	Mo-So 8:00-24:00 Uhr
		0 18 05-55 49 38 (techn. Fragen)	Mo-Fr 9:00-18:00 Uhr
VIRGIN	www.vid.de	01 90-77 18 88	24 Std. täglich
		01 90-77 18 87 (techn. Fragen)	24 Std. täglich
VIVENDI UNIVERSAL	www.vivendiuniversalinteractive.de	0 61 03-99 40 40 (Ortstarif, techn. Fragen)	Mo-Fr 10:00-19:00

PC ACTION HOTLINES

* Ein Anruf kostet € 1,86/Minute.

PROBLEME MIT SPIELEN?	Spieletipps-Hotline	01 90 – 82 48 36*	(täglich 8-24 Uhr)
ÄRGER MIT DER HARDWARE?	Hardware-Hotline	01 90 – 82 48 35*	(täglich 7-24 Uhr)

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

IMPRESSUM

ANSCHRIFT

ANSCHRIFT DER REDAKTION:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

E-Mail:
leserbriefe@pcaction.de

ANSCHRIFT DES COMPUTEC ABO-SERVICE
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf

ZENTRALE ABO-NUMMER:
Tel.: 04 51/49 06-7 00
Fax: 04 51/49 06-7 70
E-Mail: computec.abo@pvz.de

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur
Christian Bigge (V. i. S. d. P.)

Stellvertreter des Chefredakteurs
Harald Fränkel

Redaktion
Benjamin Bezold, Tanja Bunke, Alexander Geltenpoth, Joachim Hesse, Ahmet Iscitürk, Christian Sauerteig

Redaktion CD-ROM
Jürgen Melzer (Ltg.), René Behme, Jasmin Sen, Thomas Dziewiszek, Alexander Wadenstorfer

Redaktion Hardware
Bernd Holtmann

Redaktionsassistenz
Sascha Pilling

Redaktion Spieletipps
Florian Weidhase (Leitung), Lars Geiger, Peter Gunn, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Andrea von der Ohe, Stefan Weiß, Ralph Wollner

Layout
Roland Gerhardt, Carola Giese, Paul Krügel, Florian Hannich, René Weinberg

Heftdesign
Andreas Schulz

Bildredaktion
Albert Kraus

Video-Abteilung
Michael Schraut (Ltg.), Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek, Michael Neubig

Textchef
Michael Ploog

Stellv. Textchefin
Margit Koch

Textkorrektur
Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Cornelia Lutz

Fotografen
Thomas Riese, Dirk Kartscher

Titel
© Activision/Infogrames
Gestaltung: Roland Gerhardt

VERLAG

COMPUTEC MEDIA AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: 09 11/28 72-1 00
Fax: 09 11/28 72-2 00

Vertriebsleitung
Klaus-Peter Ritter

Vertrieb
Burda Medien Vertrieb

Produktionsleitung
Martin Closmann

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Abonnement
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 55,20
(Ausland € 68,40)

Abo-Service
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Tel.: 04 51/49 06-7 00
Fax: 04 51/49 06-7 70
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnementbestellung Österreich
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46/8 82-8 82
Fax: 0 62 46/8 82-52 77
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 64,20

DRUCK

heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schlott sebaldus Gruppe

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: +49 - 9 11/28 72 - 3 41
Fax: +49 - 9 11/28 72 - 2 41
E-Mail: jasmin.zemsch@computec.de

ANZEIGENLEITUNG
Thorsten Szameitat
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Es gelten die Media-Daten Nr. 16 vom 1.10.2002

ANZEIGENBERATUNG
Ina Willax (V. i. S. d. P.)
E-Mail: ina.willax@computec.de

ANZEIGENDISPOSITION
Andreas Klopfer
E-Mail: andreas.klopfer@computec.de

Anca Stef
E-Mail: anca.stef@computec.de

DATENÜBERTRAGUNG
ISDN PC: +49 - 9 11/28 72 - 2 61
ISDN Mac: +49 - 9 11/28 72 - 2 60

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg. Verkaufte Auflage 3. Quartal 2002: 94.247 Exemplare

ISSN/Pressepost: PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: ISSN 0946-6290 VKZ B 50027

AWA ACTA PC Action wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 590.000 Leser

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem



DIE PC ACTION 2/2003 ERSCHEINT AM 22.01.2003

DIE ANDERE HITPARADE

DIE ALLERTOLLSTEN SUPERHELDINNEN

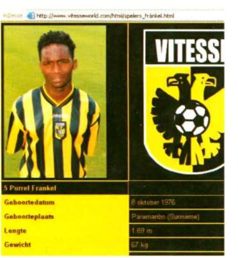







PLATZ 1	PLATZ 2	PLATZ 3	PLATZ 4	PLATZ 5
V. Ampirin aus Blood Rayne	**Emma Spice aus Spice World – The Game**	**Alexis Sinclair aus Sin**	**Rynn aus Drakan**	**Joachim Hesse und Ahmet Iscitürk aus Nürnberg**
„WAT, WER BIST DU DENN?"-INDIKATOR				
So ganz genau weiß das niemand. Gerüchten zufolge heißt sie sogar Blood Rayne. Auf jeden Fall gehören zur serienmäßigen Ausstattung: gefeilte Eckzähne, Blut im Speichel statt im Urin und ein Outfit, das so manchem Leder-Lover den Rio-String sprengen dürfte. **5,5**	Momentan eine millionenschwere Ex-Sängerin mit schon immer ein paar Fish & Chips zu viel auf den Hüften. Im Zuge des Kohlescheffelns versuchte sich Baby-Spice sogar als Hauptcharakter eines äußerst fragwürdigen Videospiels. Na ja. **8,5**	Eine verdammt interessante Femme fatale, wie sie im Buche steht. Weiblich, dominant, dreifach abgebrannt – könnte man zumindest meinen. Die Arme hat ja kaum was zum Anziehen. Kein Problem, uns gefällt's und deswegen vergeben wir eine frivole: **3,5**	Ja. Ähm. Womit haben wir es hier nur zu tun? Vermutlich: Eine extrem taffe Tattoo-Lady aus einem spitzenmäßigen Computerspiel mit Drachen, altertümlichen Waffen, Elfen und sonstigen Ungeheuern. Wenn das nichts ist, was denn bitte dann? **4,0**	Zwei schnuckelige Transen auf der Suche nach Kundschaft? Ganz genau! Wer von beiden den devoten bzw. dominanten Part übernimmt, klären Sie am besten selbst. Sie treffen die zwei bei diversen Mandances und Swinger-Club-Partys im Bordell Ihres Vertrauens. **0,5**
GEILHEITS-FAKTOR				
In lokalen SM-Studios dürfte die blutrünstige Lady die Umsätze rasant in die Höhe schnellen lassen. Und mal ehrlich, ordentlich Holz hat sie doch auch vor der Hütte. Wen stört da schon dieser kleine Blutfleck auf der Brust und das winzige Messerchen? Eben ... **4,5**	Schwierig. Wirklich schwierig. Objektiv betrachtet gewiss vorhanden. Allerdings ist mit Make-up und so gerade in der Musikindustrie viel zu machen. Da aber auch wir liebend gerne zu „Viva Forever" und „Wannabe" das Tanzbein schwingen: **4,5**	Die gute Alexis hat zwar schon über vier Computerspielejahre auf dem nackten Buckel, aber auf alten Pferden lernt man ja bekanntlich das Reiten. Oder so ähnlich. Außerdem schaut sie ja echt rattenscharf aus, das gefällt, deswegen: **8,5**	Schon süß, wie sie mit ihrer klumpigen Polygon-Hand den Flitzebogen festhält und im knappen Top durch die verschneiten Berge stiefelt. Die Frau muss einfach irgendwie heiß sein, allein ihr falsch herum umgehängtes Kreuz ist ja schon der Hammer. **4,0**	Öhm. Ja. Wer bei TV-Kontaktanzeigen nicht gleich an Videoaufnahmen (sondern an TransVestiten) denkt, dürfte mit diesen beiden Exemplaren den Himmel auf Erden erleben. Alle anderen nehmen die Beine in die Hand und bekommen erst hinterher das kalte Kotzen. **0,5**
„SO LEICHT KRIEGT MAN DICH IN DIE KISTE"-DIVISOR				
Aus Gründen des Selbstschutzes haben wir von einem Praxistext Abstand genommen. Sicher ist nur: Wer hart im Nehmen ist, wird mit dieser bissfesten Dame ganz bestimmt glücklich. Ach so: Um nicht zu verbluten, lassen Sie sich besser auf keine französischen Spielchen oder so ein. Könnte wehtun. **1,5**	Hmmmmmmmmm ... Welchen weiblichen Superstar außer die dauerbreite Katie Price kriegt man schon leicht ins Bett? Abgesehen davon ist Katie Price gar kein Superstar. Jo. Und Emma Bunton? Ähmm ... ja, na ja, wird jedenfalls schwierig. Wir drücken aber alle Daumen: **2,5**	Lechzzzzzzzzzz ... Kann denn Liebe Sünde sein? Eigentlich nicht. Schon gar nicht bei solch einer grandiosen Optik, mit der uns dieses wunderhübsche Geschöpf verzückt. Eins, zwei, drei: Oberkörper frei! Okay, okay ... war nur ein Spaß, steck die Waffe wieder ein, Schätzchen. **2,5**	Welcher Mann stiefelt bitte in die tiefste Wildnis nach Sonstwo, um eine leicht bekleidete Flitzebogen-Tussi im Wildleder-Outfit rumzukriegen? Eben. Wobei: Schlecht schaut sie ja wirklich nicht aus. Aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrads gibt's aber leider nur eine **4,0.**	Keine Frage! Wer so rumläuft, ist zu allem bereit. Die einzige Frage, die sich Ihnen bei einer persönlichen Begegnung stellt, ist, wie Sie den beiden Lustmolchen schnellstens entkommen. Andernfalls könnte der Abend richtig böse enden. Das macht ganz gemeingefährliche **10,0!**
TOLLE-SUPERHELDINNEN-INDEX				
16,5	**15,3**	**11,9**	**4,0**	**0,025**

Formel: („Wat, wer bist du denn?"-Indikator x Geilheits-Faktor) : „So leicht kriegt man dich in die Kiste"-Multiplikator = Tolle-Superheldinnen-Index



Fränkel vor, noch ein Tor!

Schön, dass wir so aufmerksame Leser wie Eric Gabriel haben. Der hat nämlich gleich erkannt, dass Harald Fränkel nebenbei mit seinem Zweitnamen „Purrel" und als Surinamese verkleidet in der holländischen Ehrendivision Fußball spielt. Über die Konsequenzen von Harald-Purrels unerlaubter Nebentätigkeit wird die Verlagsleitung in Kürze entscheiden ...

FUNDSACHE!

ABGEBRANNT!

Als unser Leser Hanno Stagge kürzlich seine Schweinkram-Bildchen-Sammlung auf abwischfesten CDs sichern wollte, lieferte das Brenner-Programm folgende interessante Meldung ...



IN LETZTER MINUTE*

* Die Themen können sich aus aktuellen Gründen ändern!


C&C Generals

Nachdem sich die PCA-Redaktion Bauch und Birne über all die Feiertage ordentlich voll gehauen hat, geht es 2003 gleich richtig rund. Neben dem Test zum Action-Spektakel *Splinter Cell* von Ubi Soft dürfen Sie sich unter anderem auf den potenziellen Echtzeit-Strategie-Kracher *C&C Generals* freuen.

Außerdem ...

Tipps und Tricks zu *Splinter Cell*, *C&C Generals* und vieles mehr!


Splinter Cell

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 22. JANUAR 2003